

模拟与游戏

编辑制作：《模拟与游戏》编辑部
主　　编：龙二
编辑部主任：GOUKI
专栏编辑：COTOLO、WDPQU、微风
　　　　　Xingji Labs、Master_Z
美术编辑：红帽
设　　计：Z’Studio工作室
特约撰稿人：楚江、李可文
　　　　　　MugenChina
　　　　　　电子DIY工作室
编辑部Email：Hong_Mao@mesky.net
编辑部电话：010－84845020
发　　行：北京华傲祥书刊发行中心
出版号：ISBN 7-900305-82-3
出版日期：每月15日
定　　价：人民币10元（光盘＋手册）

邮购信息：
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼137室
收款人：北京华傲祥书刊发行中心门市部
邮编：100026
注意：本刊杂志1-4期已经没有库存了，请读者不要再汇款过来购买这4期杂志。

Contents

2003年4月　总第七期

目　录

模拟器篇

EMU-ZONE·Cotolo

■ MAME 0.66 —— 国民教育委员会

MAME 又一次在我们毫无准备的情况下推出了新版，这次竟然出人意料的支持了《国民教育委员会》……对于这个游戏相信是不用笔者多说了，我反正是在下回来后第一时间就爆了机。不过由于水平太差，走经商的路线只是惨淡地混到一个科长的职位。作为长期以来大受欢迎的未模拟游戏，《国民教育委员会》在国内有着太多的拥护者，以至于这个游戏刚在MAME的Wip页面上放出抓图，便引爆了众多模拟论坛的访问量。谁会料到就隔了短短的一天，MAME的新版就支持了该游戏，不能不让人喜出望外。



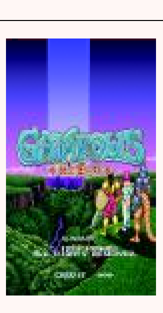


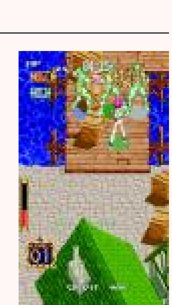
无论你曾是经《国民教育委员会》的忠实拥护者，还是从未接触过该游戏的初级玩家，都应该亲身体验一下。毕竟在现在的游戏竞争氛围中，像这样充满童真、寓教于乐、健康而又极具游戏性的东东已经不多了。游戏中含有海量的问答题库，虽然一些字句的措辞倾向于港台的发音习惯，有时会让人摸不着头脑，不过一旦你成功突破脑力极限，还是会不时会心的一笑的。



MAME 0.66中还有一个由Dynax（《国民教育委员会》的开发公司）开发的益智游戏《Don Den Lover——决战于黑白之间》也非常不错，在当时那种港台的唯美画风已经可以算得上是登峰造极了，再加上极其耐玩的游戏系统，确实是工作之余的休闲佳品。只有真正在模拟器中玩通这个游戏后，我才能够理解当初该游戏在机厅吃币量这么高的原因所在。

■ KONAMI GX与MAME Wip





老实说这次MAME新版支持的游戏并不是很多，大部分都是纸牌之类的益智游戏。那么接下来介绍的，将是部分MAME Wip中的游戏信息。在发布了0.66版之后，MAME Wip开始宣布支持KONAMI GX基板的游戏。这是一块怎样的基板呢，以下是来自著名街机资料收集站点System16的一些硬件参数列表：

- 主CPU : 68EC020 @ 24MHz
- 声音CPU : 68000 @ 16MHz
- Sound 芯片 : 2 x 054539 （PCM 8声道） TMS57002 （对DSP有影响）
- 板卡合成 : 包括主板和一块附加的显示卡
- 硬件特性 : 4个卷轴图层加上一个带有Alpha混合和线性卷轴的色块图层
- 目前已知的游戏一共有16个



这块90年代的基板上拥有大量经典的射击、动作类游戏，像《极上Q版沙罗曼蛇》《黄金鹰之剑》等，都是期待已久，甚至有些已经放出过测试驱动和ROM，只是还没有被正式支持的游戏。看来MAME下一版大有将基于68K和GX的KONAMI游戏一次性通吃的趋势，期待MAME 0.67的朋友可要有足够的耐心哦。

■ CPS2Shock ＆ ELSemi 生日



2002 年 2 月 28 日，CPS2Shock 出人意料地放出了建站以来第 106 号游戏的 XOR 包，没有人会想到这个 XOR 包竟然是之前千呼万唤都未尝有动静的纵板射击名作《1944: The Loop Master》。作为在 CPS2 上所开发的最后一作 19XX 系列，《1944: The Loop Master》一直都是长居 CPS2 未模拟游戏期待榜前几位的游戏之一。在拿到游戏的 XOR 文件后顺便去逛了几个国外著名的街机模拟论坛，才发现原来 2 月 29 日正是著名街机模拟器 Nebula 作者 ELSemi 的生日。不用说 ELSemi 近期对模拟届的贡献有多大，光是凭借 Nebula 与 CPS2Shock 长期以来亲密合作的关系，CPS2Shock 以这样的厚礼为 ELSemi 庆祝生日都完全说得过去。可能很多读者对《1944: The Loop Master》这个游戏的故事背景还不是非常了解，这里就做一下简单的介绍吧：

时值 1944 年世界大战期间，于太平洋上空突然出现大量不明飞行物，严重威胁亚太地区乃至整个太平洋的安全。为此相关地区成立了特别行动小组，并派出了几架还处在测试中的非现役机种出击迎战。夕阳的余晖下，银色的双翼交错闪动，仿佛奏响在太平洋上的死亡前奏曲。谁会成为角逐的胜利者？映射着绯色的天空拥有最终的答案。19 种武器系统的切换、15 个极具特色的关卡设计、每关设计得魄力十足的 BOSS 形象，以及体贴玩家的续关设定，让这个 2000 年发售的射击游戏在三年之后仍然“好评发售中”。



■ Nebula 2.23 隐藏的小秘密





作为 CPS2Shock 一直以来的远房亲戚，Nebula 也于第一时间放出新版 2.23 支持了这个游戏。作者 ELSemi 还别出心裁地宣布在 2.23 版中隐藏了一个小小的秘密，需要玩家自己琢磨才能发现。果然第二天，就有很多人在论坛贴出了 Nebula 没有锁驱动的帖子（为了遵守模拟界的 N 年规则，一些模拟器作者会在程序中作适当的限制，将一些不应该被支持的游戏驱动暂时锁住），并贴出了大量模拟器运行《合金弹头 4》《拳皇 2002》等“禁断”游戏的抓图，并宣称这就是 Nebula 2.23 中隐藏的秘密。显然这让 ELSemi 感到非常尴尬，立刻就发布了一个修正版，修正了这一问题。说到这里不禁让人想到众多的模拟界大腕为了庆祝生日而闹出的笑料，像 GBA 模拟器 VBA 的作者 Forgotten 曾经为此弄得一补再补、狼狈不堪。





那么 Nebula 2.23 所隐藏的秘密究竟是什么呢？玩家只需要打开模拟器的显示选项，那里有一个 ELSemi 自己设计的 D3D 渲染特效功能，点进去后你会发现这就类似于 FBA 之前的“鱼缸显示模式”。而且相比“鱼缸”，Nebula 的这个特效更接近于真实的街机显示屏显示效果，因为它具备以下几个“鱼缸”所没有的参数选择：

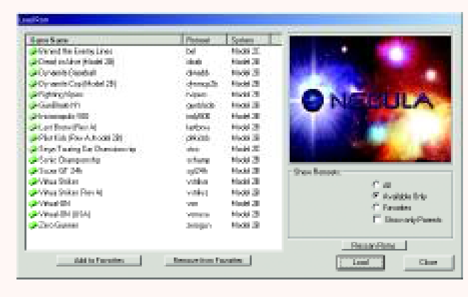
1. 光源：真正在街机厅里打机的朋友不可能看到十全十美的屏幕，屏幕上映射出日光灯的投影或者光源是非常正常的事。在模拟器中你可以自由地调节光源的方向，以创造出你所习惯的机厅氛围。

2. 抽线：凭借自己设置抽线参数的方式来调节适合于自己地方特色的显示效果（街机屏幕？），很个性是吧？

3. 屏幕玻璃纹理：如果你不是铁杆街机玩家，你很少会察觉到这点。屏幕玻璃的纹理、层次，都能够在模拟器中被真实地再现，没有比这个更令人怀念的了。

至于详细的设置方法，请参见本期杂志中焦点文章的介绍。

模拟器篇



■NebulaAM2 Ver 6 - Model 2模拟新动向

除了Nebula 2.23，ELSemi还有一份大礼奉献给大家，那就是Model 2的模拟，前段时间不断放出测试抓图的NebulaAM2，也在那几天放出了最新版，目前包括克隆版的游戏一共支持了17个。其中有像《格斗之蛇》《零式枪手》这类脍炙人口的经典大作，对于期待了很久的模拟器爱好者来说没有比这些更能令人激动的了。在兢兢业业完善贴图部分代码的同时，ELSemi花了大量的时间研究位于Model 2C基板上的富士通芯片的运作原理，虽然这部分还很初步并且缺乏大量技术资料。DOA（《死或生》）的模拟是最多人津津乐道的，Tecmo的美人计还真是十分管用啊。新版的NebulaAM2令人意外的是速度似乎降低了不少，作者建议的机器配置是：1GHz CPU以及TNT2显示卡、最佳2GHz CPU以及GEfore显示卡。

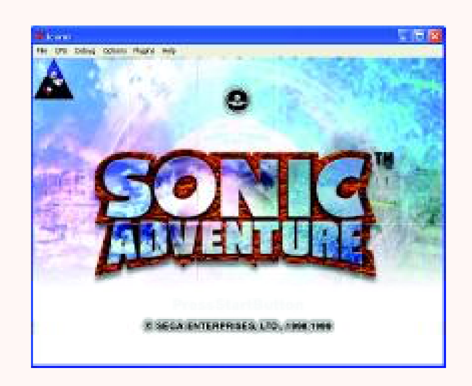






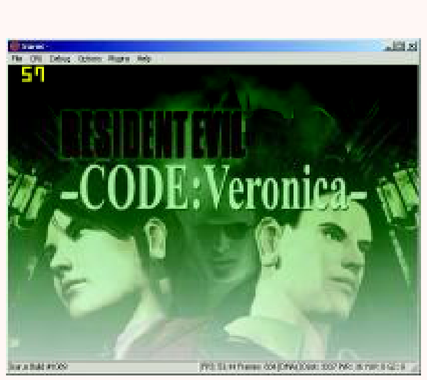
不过笔者发现必须利用跳帧键反复调节才能找到一个合适的尺度，难道是游戏资料库的庞大所致，还是由于赶得匆忙很多驱动代码都没有优化？谁能给我一个确切的答案呢？

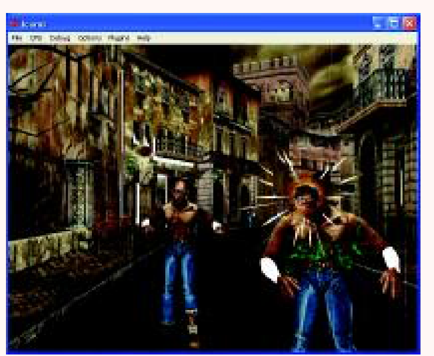
■史上最强的DC模拟器：Icarus



本月最活跃的家用机模拟器非Icarus莫属，目前DC模拟器运行商业游戏已经不是什么稀奇事，当前DC的模拟主要聚焦在如何提高运行速度和加强对游戏的兼容性上。Icarus开发小组的热情非常高，从Show出游戏标题到载入画面到速度有5T帧的《生化危机——代号维罗尼卡》只用了半个多月，据Icarus的开发人员之一的CyRUS说，在他的Athlon 1800+的机器上可以跑到40帧的速度。同时模拟器的兼容性也非常不错，象《莎木》、《死亡之屋》、《疯狂出租车II》等大作除了有部分的纹理错误外，都可以正常运行了。DC的模拟终于可以算得上进入了正式倒计时阶段。关于很多人关心的Icarus公开版本的发布时间，Cyrus在主页上宣称只要这个模拟器能够在CPU 2G的电脑上比较流畅地运行，就是新版发布的成熟时机。就现在的进度来看，新版Icarus我们已经不算遥远了……







EMU-ZONE·Cotolo

COTOLO E-mail:cotolo@netease.com

Misc篇

EMU-ZONE：Cotolo

■ Universe BIOS

这个东东我们在前几期的杂志中曾经详细介绍过，如今这个修改版的MVS BIOS推出了1.1版，自然要毫不犹豫地跟上了。试想大家在看了之前的介绍后，有没有觉得这玩意简直就是机厅老板的克星啊。如今



Razoola（CPS2Shock的老大）又为其加入了众多专业性极强的功能诸如CRC32的校验等等。一个朴实无华的BIOS都能给Razoola搞成这样，看来Razoola研究CPS2、CPS3的构造确实是量力而行的。不知道有没有玩家在阅读过那篇文章后亲自尝试过烧录BIOS上基板玩的，反正笔者是没有那个胆量的啦。如果大家在模拟器中使用这个“宇宙BIOS”的时候有任何的疑问，可以随时向我们提出，我们会在问题积累到一定程度的时候花一定的篇幅对其作一个详细的后续报道。

■ XBOX 上的PS模拟器

目前PS模拟器已经发展得非常成熟，对电脑的配置要求也不高。对于和个人电脑有十分相似硬件构造的XBOX来说，PS模拟器的移植会比向任何一款主机都方便。模拟器方面，前段时间被炒得沸沸扬扬的PS模拟器PSCX似乎是最好的选择。目前PSCX已经移植已经到了一台次世代主机DC上，只需要在源代码的通用性上进行少量的优化，就能堂而皇之地登陆XBOX。最近，一帮老外在The Vintage Gaming Network的论坛上发布了他们想把PCSX移植到XBOX上的计划，甚至连模拟器的名字都已经定好了，叫作pcsXBOX，更为夸张的是新版本已经定在三月底发布。从客观上看，拥有大容量硬盘的XBOX的确是PS游戏镜象的良好栖息地，当然计划的大部分还都是未知数，虽然技术上问题不大。但微软很显然是不会那么轻易接受别人在自己的主机上开发模拟器的，只是希望到时候pcsXBOX不要象MAME for XBOX那样碰壁才好。



■《FFTA》汉化



其实这个应该留给汉化情报站的dwt_so老兄报道的，不过由于最近《FFTA》和GBA SP实在



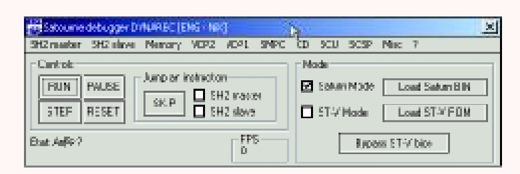
是火得可以，所以也就在这里发些牢骚吧。于情人节前夕出现的《FFTA》ROM，很快便投入了各个汉化组织的工程当中，至少在笔者的印象中，有意或者已经开始汉化该游戏的组织不下三个。这其中以Newwise汉化的剧本为基础的熊组最为抢眼。别的不用说，3月10日放出的30%汉化测试版就说明了一切，汉化的效果非常好，字体明晰，译文洗练且不失剧情精髓。不过在笔者用烧录卡 + GBASP玩的时候会出现死机的问题，为此熊组立即在第二天放出了一个修正版，喜爱该系列的玩家千万不可错过。

■ PS2 模拟器双分天下

借助 asadr 的 PS2 超强图形插件 Gsmax 的威力，PCSX2 终于跨进了商业游戏模拟的殿堂，虽说 PS2 的模拟无论在硬件还是软件上的发展还有一大段路要走，但这起码是 PS2 的模拟跨出了巨大的一步。另一款 PS2 模拟器 nSX2 也避免了 Show Demo 的尴尬情况，第一张截图是和 PCSX2 一样的 Loading……抓图，当然还是使用 asadr 的 Gsmax 图形插件，看来我们除了 PCSX2 外，还有 nSX2 的 WIP 需要关注。

这里需要提一下的是 asadr 的 Gsmax 图形插件，这个插件虽然不是最早的 PS2 模拟器图形插件，但绝对是目前最优秀、更新最快的图形插件，作者 asadr 目前专注于编写更好的 RGBA 兼容性代码，以获得更高的速度，官方主页放出了不少游戏的 Loading 图，看来这次是插件走在了模拟器的前头。

■土星 / S-TV 模拟器 Satourne 插件化



沉默了好几个月的土星 / S-TV 模拟器 Satourne 终于发布了新消息，这段时间内作者完全把精力花在重写整个 Satourne 的程序架构的插件化上，并宣布在本月底发布一个示范性质的新版。新开发的插件系统包括核心插件（SH-2）、辅助控制插件（SCU）、输入控制插件（SMPC）、显示插件（VCP）、光盘驱动插件（CD）以及声音插件（SCSP）。从目前对模拟器的使用经验来看，插件系统是家用机模拟器的较好选择，尤其是在对模拟速度影响非常大的声音和图象显示部分，不断更新的高端模拟(High Level Emulation)插件会大大优化模拟质量和运行速度，目前唯一缺乏的是编写插件的程序员。不过依照现在 PS 和 N64 插件的发展状况，这方面的问题应该不算很大，只要 Pete（著名 PS 模拟器显示插件）这类插件更新狂人把花在 PS 插件上一半的心思放在这里，土星的模拟前景将会非常“光明”。



■ D 卡破解



近期，游戏市场上出现了大量 D 版商汉化的 GBA 卡带，有热心网友用 GBALink 等烧录工具将其导出为 ROM 格式。可惜由于 D 版商在卡带中作了手脚，导出的 ROM 无法再次烧入烧录卡中进行正常游戏。这一类型的游戏有：



《口袋妖怪》红宝石、蓝宝石：由于原来用的是不规则的繁体字题作的汉化，简体化后文本显示时的效果失真严重，还会在不定地方出现死机的情况。

《银色之星》(露娜传说)：不定时起自动重启，目前还没找到解决方法。

《携带电兽 2》：无法运行，根本无法进入游戏画面。

针对以上问题，大量的汉化高人以及热心网友在各大模拟汉化论坛进行了长时间的讨论，最后以汉化强人 shikeyu 提出的解决方案最为实际，之后狼组的 metore（《皇家骑士团 2》的汉化负责人）也提出了大量宝贵的意见，修正了口袋妖怪 ROM 大部分棘手的问题。不过由于两位高人都有着自己大量繁重的工作要去做，今后的破解、汉化工程，还需要大量新鲜血液的注入。





■ Xebra & PSXeven

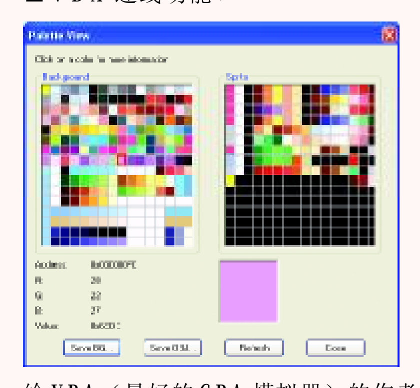
两个新兴的PS模拟器，前者由日本人开发，后者由美国人开发。两名作者的共同之处在于之前都是为PS模拟器开发周边软件出道的。总的来说两个模拟器都还算不错，但要说到出色还远远不敢恭维。Xebra加入了CD ROM的支持，PSXeven持续着不大的技术性改良，但他们都只能在伟大的PS模拟器ePSXe的阴影下缓慢地前行。PS模拟器的现状，ePSXe已经几乎是模拟技术的极端了，要再期待任何的突破，除非是有奇迹的出现，当然在笔者眼里，那些第三方插件的更新不能算是质的突破，顶多也就是爱钻牛角尖的程序员们对完美不懈的追求所致。





Misc篇

■ VBA连线功能？



似乎在手掌机模拟器上连线对战不是那么简单就能够实现的，GB模拟器开发了那么多年，能够连线对战的也就寥寥无几。理论上互联网发展到现在这种地步，速度、同步这方面的问题应该不是很大了，那是什么阻碍了掌机模拟器连线功能的加入呢。大家都知道，之所以任天堂对网络上满天飞的GBA ROM不屑一顾，那是因为他们很清楚，手掌机游戏只有在真正的主机上运行才有乐趣。而一旦模拟器加入了网络联线功能，GBA主机的优势就会大大减少，任天堂就会因为饭碗被抢而采取不可预知的措施来执行对模拟界的封杀。这是笔者对掌机模拟器连线功能迟迟未加入的原因作的主观推测。然而近来有很多人给VBA（最好的GBA模拟器）的作者致信，希望模拟器能够加入该功能。为此作者感到十分愤怒，毕竟开发一个模拟器需要莫大的恒心和毅力，到了后期，已经不是当初所谓的个人兴趣在支撑着整个计划的执行，那是对模拟技术精益求精的追求所耗费的大量超乎常人想象的精力才能维持的。当考虑到自己的理想被别人所操控，我们不难想象VBA停止开发的情形会随时出现。



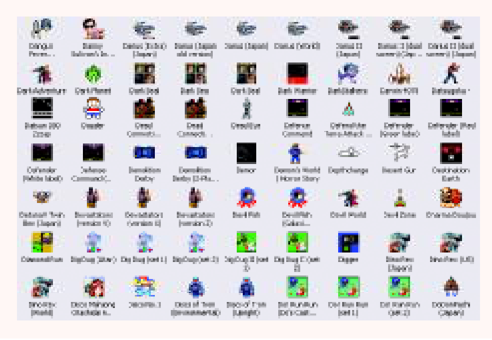
EMU-ZONE:dwt_so

■ MAMu 图标

在每次MAME更新完一个新版之后，MAME的周边总是跟随着模拟器第一时间出现在网络上。在众多色彩缤纷的周边之中MAMu制作的图标是不少人的至爱。当初我很不明白为什么明明有了官方的MAME图标，还需要一个MAMu的来做陪衬？事实上只要你仔细比较两者就能看出差异所在：官方的图标正正方方、死板而教条，不过正所谓价格便宜量又足，是大多数人收藏的不二选择。然而懂得欣赏的人往往会选择MAMu，因为MAMu制作的图标圆滑精美，虽然更新不够快，甚至相比官方的图标要少很多。但摆在模拟器游戏列表中，确实显得雍容华贵。



本期杂志附送了截至MAME 0.65为止的所有MAMu图标，快抓会去点缀你的MAME吧。



汉化情报站

EMU-ZONE：dwt_so

■狂细胞汉化作品

http://gameclub.online.sh.cn/emu/showthread.php?s=&postid=483853#post483853

由于狂细胞对TAITO出品的经典游戏动作游戏《电梯大战》有一种偏爱，所以他完整地汉化了GBA版的《电梯大战》。这个传说中的街机游戏笔者是没有看过，当第一次在GBA上玩到这个游戏，第一次玩的就是汉化版，感觉不错，没有BUG，汉化的字体也尽可能保持了游戏的风格，汉化十分完美。在这里笔者也对那些想汉化模拟器游戏的读者说一下，你们汉化游戏时，如果一点编程都不懂，最好找一个简单的游戏练手，这样，你就可以做得跟狂细胞一样了。





■破解的D商作品

在杂志的第五期笔者已经介绍过一个D商请人汉化的游戏《口袋妖怪——翡翠2》，其实游戏真正的名字应该叫作《携带电兽2》，由于D商给游戏做了手脚，在dump出时并不能玩，现在由汉化达人施珂昱破解了。玩家可以自己用16进制编辑软件打开ROM，把ROM中所有的“02EC5208”替换为“E4E95208”就可以了，当然杂志会送上已经破解了的ROM，这个游戏总体汉化得不错，比以前D商汉化的《皇家骑士团外传》好了很多，只是图形有一点点错误，不知道是破解的原因还是游戏本来就是这样，不免有一些遗憾！



《口袋妖怪》，任天堂的看家游戏，超百万的大作，笔者也是其Fans，2002年11月份就推出了GBA版。去年的12月底，看到CGP汉化小组要汉化这个游戏，心里着实高兴了一把，不过，寒假已经过了，CGP也没能放出一个测试版，就连最新的图片也没有，正在笔者郁闷的时候，有人买到了D商的汉化版（蓝宝石版）并dump放在网络上，就立马下了回去，可是不幸，D商做了一点手脚……没几天，一个叫Bigbird的网友破解了这个游戏，不过主角名不能自己起，否则黑屏。就在当天的晚上，liuyang又放出了在破解ROM的基础上再次破解的版本，解决了自定义姓名和系统设定黑屏的错误。而红宝石版在几天后也被dump放在网上，用以前的方法破解有乱码，不久在狼组的metore的破解下，基本上已经完美了，可能还有一点点问题。这次D商汉化得不错，只是字体还是不行，其原因很简单，D商想到的是效益和利润，而不会顾及玩家的想法，不过也比上次的《皇家骑士团外传》要好很多了，同时笔者也希望CGP能做出比这个两个版本还要好的《口袋妖怪》汉化版。

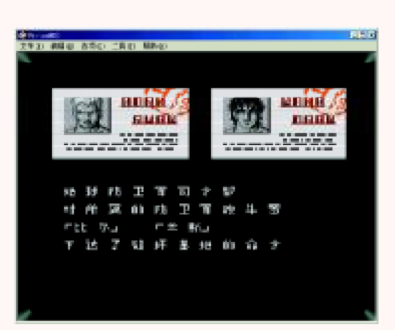




■酷酷小熊汉化作品

这又是一个新人，汉化的是FC上超级经典的游戏《魂斗罗》。《魂斗罗》和《超级马里奥》可以说是笔者在FC上最早看到的游戏，现在还记得游戏室里的电视都是这两个游戏画面的情景，怀念啊！玩过酷酷小熊汉化的这个游戏后，让我明白了这个游戏的背景，强烈推荐各位玩一下。由于作者没有汉化爆机后的对话，所以会出现看不懂的中文字（汉字是汉字，但是句子看不懂），不能不说有一点遗憾，字体也不是很好看，就这两点了，希望有人能够解决这两点，再做一次，让曾经的经典也变成汉化的经典！







■勇者汉化小组作品

http://necrosaro.yeah.net

“胡里胡涂”进入勇组差不多有一年了，一直没有一个完成的作品，之前做过SFC的《16人街霸》，SFC的《心跳回忆－传说的树下》，在看到组员一个个推出作品的同时，他也在不断学习，终于，汉化了一个比较简单（是指汉化简单）的GBA游戏《魂斗罗——执念》。上面也提到《魂斗罗》是曾经的经典，没想到这个月会出现两个机种上的《魂斗罗》被汉化……这个游戏没有剧情介绍，所以字用得比FC上的还要少，所以汉化就非常简单，唯一缺点也是字太小了，不好看。



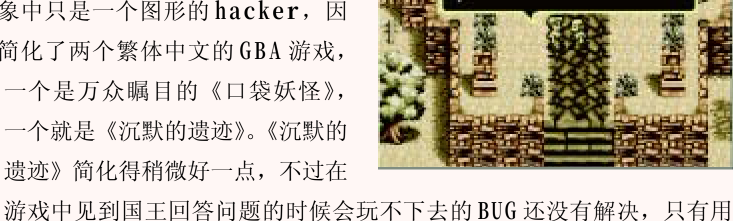


接下来告诉大家一个笔者十分高兴的事，就是在截稿时笔者汉化的《圣斗士》终于搞定了大字库和扩容，是改写了ROM和模拟器VirtuaNES的代码而实现的，目前只有笔者和帮笔者扩容的这个人有这个改写的模拟器，呵呵……这个游戏的瓶颈已经解决，文本翻译也完毕，现在就看笔者有没有时间了（笔者自认为时间还是有够多的）。

■模拟天下汉化小组作品

http://www.emucn.net

模拟天下汉化小组的阿一在我印象中只是一个图形的hacker，因为他只作将繁体简化的工作，最近他简化了两个繁体中文的GBA游戏，一个是万众瞩目的《口袋妖怪》，一个就是《沉默的遗迹》。《沉默的遗迹》简化得稍微好一点，不过在游戏中见到国王回答问题的时候会玩不下去的BUG还没有解决，只有用其它版本的玩过这一点再换回简化版才可以。而《口袋妖怪》就简化得很差了，字体跟以前不一样，而阿一又没有完整地替换字库，在游戏时，字就一些大一些小，看起来一点不舒服，不推荐玩家玩这个版本。





汉化情报站

■ TGB 汉化工作室

http://tgb.go.3322.org

在上期介绍了 yeyezai 的《牧场物语》新春贺岁测试版后的半个月，作者为了修正以前的bug，发布了2.0测试版。这次同时也发布了繁体版，港台朋友可有福了。虽然对于上一个版本作了修正，但是还存在一定的bug，看来yeyezai 要走的路还有很长啊……在截稿时，有人dump 了一个GBA 中文游戏《幽灵夺还屋》，其实这个游戏就是以前介绍过TGB汉化工作室所汉化的《闪灵二人组》，大家要注意的是，这个游戏并没有汉化完整，可以说只进行了一点点，可是D商就把这个游戏作成卡带卖了，我也在这里提醒大家不要上了JS的当！ TGB汉化工作室的老大yeyezai 也感到气愤，更气愤的是有人说yeyezai 本来就跟JS的关系很好，要是真的是这样，为什么汉化版的卡带出来的时间要比网络上的测试补丁要慢一个月呢？





■ mszl100 汉化作品

mszl100@sina.com

又一个让人看到希望的机战游戏汉化版，mszl100 汉化的是英化版的《超级机器人大战3》，目前进度为15%，汉化内容包括：“暗云”(DarkClouds)、“G-3”、“蔷薇骑士”(KnightofRoses)、“暗礁空域”(ReefAirspace)、“突入大气圈”(AtmosphericRe-entry)、“高达强夺”(Gundamjack)！（“G-3”过后选择“NewEnemy”）。作品总体汉化不错，只是有个别字看起来是乱码，剧情汉化也不连续，所以玩起来给人感觉别扭，相信在mszl100 的努力下，这个游戏一定能够被完美汉化的。





■《FFTA》确定被汉化

http://bbs.chinaemu.net/showthread.php?s=&threadid=28865

《FFTA》是史克威尔在2月14日，也就是情人节当天发售的作品。之前各大媒体已经对该游戏报道了许多，各玩家也期待这个大作的到来。就在发售的那一天起，已经有许多人研究这个游戏的汉化了，据笔者所知的就有勇组的九柳（日语达人，独自汉化了《游戏王6》，目前也在汉化《放浪冒险谭》)、狼组的xade（也是汉化界的达人，汉化了《恶魔城——月下》)、大家熟悉的白河愁（这个人不用我多说了吧！)、CGP的ROC（CGP绝对主力，对GBx有一定研究)、熊组（为汉化这个游戏而建立起来的，笔者不熟悉)、星组（任务广泛的小组，目前放出了一个原创GBA版的《心跳回忆》)……由于作汉化这个游戏的人太多，白河愁已经宣布不做这个游戏了；熊组好像是独立在做，看起来水平不低啊；勇组和CGP共同做这一任务，xade 也帮勇组和CGP研究……由于史克威尔程序员BT，目前进度很慢，不过看到这些“大人物”合作，同时汉化一个游戏还有什么能让我们不放心呢？目前网络上已经放出一个由星组汉化的全法则汉化ROM。



龙二 E-mail:emuzone@163.com

GBA SP为何值99美元？

GAME BOY ADVANCE SP™



由于这次的字数限制，省去了开场寒暄，直接进入正题——GBA SP的99美元究竟意味着什么。

GBA SP的发行可以说是迫于玩家抱怨以及为消除GBA存在的一些老大难问题而产生的，所以，实际上SP版没有增加任何的特殊的性能。既然GBA SP仍然是按照GBA的标准，那么GBA SP究竟有什么"本事"让你多掏那30～40美元呢？











屏幕加亮

GBA SP解决了被玩家们诅咒到死的TFT屏幕亮度问题。很多留意GBA发行时评论的朋友肯定记得，任天堂为了解决生产成本问题，把一个非常重要的部件进行了缩水处理。没错，那个东西就是GBA的液晶屏幕！不知道为什么原因（可能是技术问题），GBA竟然选择了吸光屏，学名叫"反射型TFT彩色液晶"。这种屏幕最大的特点就是，如果没有足够的光源，屏幕会非常黯淡，有时候甚至很难看清楚一些必须要看清的东西。所以长久以来，广大玩家对这个问题，一律都是无差别诅咒的。那么我们再回到GBA SP上面来，为了解决这个问题，GBA SP采用了一种叫"FrontLight"的技术，实际上就是为屏幕在最适当的位置安装了一个灯，可千万别小看这样的修改，在这以前玩家甚至需要嘴里叼着手电进行游戏，窘态百出。另外，为了体贴玩家，任天堂为这种技术加上了开关，这样的改进会有两个好处，一个是，不管说发光管多么省电，GBA本身都是一个耗电大户，如果灯一直亮着用，这样在灯光适合的地方就显得比较多余了，而且费电，加上开关可以在需要



的时候使用，不需要的时候关闭。另外就是，对于那些已经养成叼手电习惯的玩家也可以不必改掉以前的习惯，继续象使用非SP时一样使用，可谓一举两得。

当然，我们今天的题目主要不是比较GBA和SP的区别，而是要说清楚，SP到底贵到什么地方了。而我们知道，羊毛从来都是从羊身上来的，所以任何改进，都会花费相应的金钱作为代价，平均到每台机器上，就表现为现在GBA SP的售价了。

一般来说背光灯二极管的价格应该不到1美元，但是如果安装在游戏机上，那就会使价值成倍上涨，所以，预计这个背光灯的设置、安装需要大约4～5美元。

保护防划



还是关于屏幕的问题，不知道是GBA的屏幕和其它的手掌机比起来似乎比较容易划伤还是用户比较多，人多力量大造成的。论坛、网站上面经常看见有很多玩家的GBA屏幕会被划伤，而相当伤心。GBA SP因此采用了翻盖设计，给屏幕多加了一层保护，这样屏幕就比以前安全多了，估计这个设计的灵感是来源于那些小巧的翻盖手机。因此你不必单独为GBA配一个包包，而是跟手机一样随便放进一个空闲的口袋里面就可以了，完全不必担心屏幕会不会被挤压，划伤之类的愚蠢问题。外观看起来，GBA SP也要比GBA耐摔一些，初步估计，防摔，防撞击的水平能够与现在的PDA，手机有一拼了。

采用折叠设计，必须考虑重新布线，设计电路等因素，因此，这种开销，应该在整个GBA SP的价格中占有很大的比重，大约需要10～15美元。

外观重量



以前一直有很多人对于GBA的外形颇有微词，说它外形难看，够老土。要是放在几年前还有市场，现在实在太过时了。已经很难再激起人的购买欲望了。GBA SP比起GBA来说，在大小和外观方面的改进，简直太多了。如果说以前的GBA是一张五寸盘的话，那么GBA SP就是一张三寸盘了。85×82×24毫米的小巧外观，仅有142克的重量（原GBA重140克），虽然说GBA SP比以前的GBA稍微重了一些，不过，这个重量是要算上内置电池的（GBA SP内置了充电电池）。所以，总体来说，GBA SP会更讨人喜爱。其次GBA SP的外壳看起来，似乎比以前坚固了不少，颜色也相当有现代感。比起GBA来，GBA SP的外形更符合时尚的要求，能够吸引更多的人的目光。当然这也不是随便组合一下，重新排列一下元件的位置就能解决的问题，这需要依赖的是生产技术的提高和雇用专门的设计公司，等等。





设计外观的费用加上生产技术的改进费用，预计平均到每台GBA上会再占上10美元左右的价值。

内置锂电一

如果说GBA SP上面那些进步都是些表面功夫，不值一提的话，那么下面这个就是实质上的问题了。大家都很清楚，手掌机一般都是耗电大王，普通电池根本坚持不了多久，再加上电路损耗，电池质量不同等等原因，基本上能持续地玩个5～6小时就已经可以谢天谢地了。而且频繁更换电池也不是很好的办法，一个是造成很大的资





源浪费，另外一个是造成环境污染。如果使用目前的酸溶液充电电池，每次充电都需要至少11个小时以上，这基本上可以说是无法忍受的。可能是为了解决这样的实质问题，也可能是为了能让GBA　SP顺利地多卖那几十美元，任天堂觉得使用昂贵的锂电池，是个有面子的办法。当然不管怎么说了，锂电的好处除了持续时间长，可连续使用10小时（开前光）/18小时（关闭前光）以外，就是充电时间短了，根据官方提供的资料来看，GBA　SP的锂电池充满只要3小时。这种进步，比以前玩家想什么办法解决耗电问题都显得更有效。而且，如果不是我孤陋寡闻的话，锂电池使用在手掌机上面，GBA　SP应该是第一个。

锂电池的价格应该是比同类电池稍微贵1～2美元，同种类电池低档的有バッセR－300　CT－023，大约价值1800日元，高档的是デジタルコードレス（ハンディタイプ）CT－069，大约价值4700日元，根据这个价格估计出GBA　SP电池的价格应大约会在15～20美元之间。

其他

还有一些小件，小地方的改动，增加，例如：充电器，按键，扩展接口，耳机线等等。这些成本虽然不高，有些大概也就是几个美分的价格，但是即使再便宜，也是要占用GBA　SP的价值的，有些甚至还会单独拿出来销售。所以，对于这些部分，是很难猜测到大概价值范围的。









总结：

对于上面各种关于GBA　SP增加价值的讨论，可能各位读者会有疑虑，问，你这样说准确吗？我可以明确的告诉你，绝对不准！！因为究竟这里面包含的成本到底有多少，只有任天堂才知道。作为一个旁观者，也只能是凭经验猜测一下。不过，细心的朋友应该发现了，上面说的还是有一些东西的美元没有计算进去。这些是：广告宣传的费用，代工制造生产的人工费用，元件提供商需要赚的钱等等。所以总体上说，除了眼睛能够见到的成本之外，还有很多未能见到的成本，因此要想真正的细分GBA　SP具体的99美元，恐怕就是到了商业秘密的级别了。





国内首款与手掌电脑捆绑上市的商业模拟器

——DreamNES Pocket

文/图：Emu-Zone/龙二





前言：2003年，社会上流行的一大潮流将是各种新、奇、酷的移动数字设备。运算速度高达400MHz的处理器，不久以前还在台式机里面，如今已经全面进入手机、PDA这个领域。以前显得颇为神秘昂贵的PDA，如今和高档手机一样，动辄就有200MHz的CPU。记住，从今年开始你拿在手里的，不仅仅应该是一个手机、手表、电子电话本或是其它什么3IN1了。你拥有的，将是一台移动电脑。

稍微早一些时候，任天堂的掌上游戏机GameBoy和GameBoy Advance恐怕是玩家们旅途中休闲的唯一选择了，而SNK公司的NeoGeo Pocket和百代的Wonder Swan在国内的普及量是少之又少，再加上没有什么游戏作品推出，在国内甚至于全球，任天堂的手掌游戏机霸主地位至今没有任何动摇。随着2月5日，手机制造业的领导者NOKIA诺基亚公布了其全新游戏手机N-GAGE的详细性能，并宣布于2003年第4季度正式发售，表示了NOKIA正式进军游戏产业与任天堂叫板的决心。由于N-GAGE内置了蓝牙，支持GRPS无线网络通讯，所以N-GAGE不仅仅是一台掌上游戏机，还是一台手机，一台数码音乐播放器及一台收音机。当然至于NOKIA的手掌游戏手机N-GAGE与任天堂的GBA SP之间竞争如何，并不是本文所讨论的范畴。

不过呢，以目前市面上的各种掌上游戏机来看，无论NOMAD也好，还是NeoGeo Pocket 和WSC也好，除了价格贵，其液晶显示屏也极为不清楚，更要命的是它们的游戏基本都是日文的，大大影响了玩家的数量。就算是当今个中普及最广的GameBoy Advance，一样称不上是一台足够完美的掌上游戏机。GBA发售时价格千元，但那暗淡的液晶显示屏实在有愧于这个价钱，何况还是隔行的。两年过去了，玩家还是在为了买一个传说中的“加亮”GBA而不惜打开机器去看主板上的编号。而任天堂不但不思进取，又拿那黑咕隆咚一点改善没有的液晶屏配上几个小灯，出所谓的GBA SP，其实就是GBA的加亮版，仍然要卖一千元以上！由于垄断的原因，大家可能还会购买，但是在买之前，至少应该了解一下。例如花1000块钱的价位，我们应该能够买到什么样的数码设备配置呢？就那么一块小灯照着的反射式液晶屏么？事实上现在便携式的小型液晶屏技术已经发展到非常成熟的阶段了。现在应用在一般手机上的那种背面发光透射的液晶屏已经是如同玻璃板一般平常的设备了。靠前板灯管或是光源反射的4096色乃至65536



色的全透式液晶屏，去年在高端手机和PDA上还算得上是顶级的配置，今年就已不得不让位于晶莹剔透的半透式液晶屏了。这种新式液晶屏今年将被广泛普及应用在各种高端手机和PDA等移动设备上，无论是色彩亮度还是刷新频率都完全可以与笔记本的液晶显示器媲美。

现在花1000元钱，只能买一台16MHzARM7处理器，暗淡的液晶屏幕、用干电池的GBA。或者，试着选择一台自己的掌上电脑？今年的Pocket PC，基本上都具有64M/32M容量，100MHz外频的SDRAM。CPU最少说也是200MHz主频的StrongArm，一般情况下都要用400MHz主频的Xscale。再加上锃光瓦亮的液晶屏和大容量锂电池，总价在2500到3800之内。付出一倍多的钱，你得到的将是一台装了Windows CE的酷毙电脑！而且随着手掌电脑制造商之间的激烈火竞争，手掌电脑的性能越来越好，造成手掌电脑在国内普及量讯速上升。

麻雀虽小，五脏俱全。现在的手掌电脑，一般都装有PALM或者微软的Windows CE操作系统。相信国内的玩家一般都会选装有Windows CE操作系统的手掌电脑，因为Windows CE与台式机的Windows几乎没有任何分别，而且集成的各种软件都非常成熟，包括大家熟悉的Office系列办公软件Word、Excel、Outlook、IE浏览器、金山词霸、RealPlayer ONE、还有MSN聊天工具、Windows Media Player等等应有尽有，另外第三方软件开发商更是提供了一大堆的软件。

因而整体看上去，这实在与一台小的电脑无异：在性能达到的前提下，台式机能做到的，Pocket PC手掌电脑也一样能做到。甚至有些台式机能做到的，Pocket PC手掌电脑反而能做得更好。比如说，拿着在街上玩游戏什么的。虽然一些游戏厂商开发了一系列对应手掌电脑的游戏，但是相对来说非常初级，而且并不能引起玩家的注意。换一种角度来说，现在有钱买手掌电脑的，除了是BOSS级的人物外，属于玩家行列的大多数都是70年代出身的，有正常职业的玩家，对这一大批70年代的玩家来说，最早接触的游戏机就是任天堂红白机，而这次要向大家介绍的就是由国内著名模拟器开发作者李可文开发的第一款与联想手掌电脑天玑XP 210同时捆绑上市的商业模拟器DreamNES Pocket，它的作用就是完全模拟了任天堂红白机，让你可以在手掌电脑上玩到100%原汁原味的红白机经典游戏如《超级玛利奥》、《魂斗罗》、《坦克大战》等等……

联想天玑XP 210 简介：

联想天玑XP210刚刚荣获了第二届中国企业“产品创新设计金奖”，它的硬件配置是：

产品名称	天玑XP210
操作系统	Microsoft Windows for Pocket PC2002
处理器	Intel PXA250 400MHz
存储器	64MB Infineon Mobile-RAM，32MB Flash
显示系统	分辨率240*320，Advanced TFT-LCD，65536色，半透式高亮度
电源	1500mAh大容量锂聚合物电池
外部接口	红外、USB、串口
音频	16位立体声音频、内置扬声器、麦克风
通信端口	红外、USB、串口，扩展槽CF-1接口
体积重量	124*75*15.5mm，180g

从上面的硬件技术规格可以看出，天玑XP210可以算得上是目前配置最高的使用微软Pocket PC 2002操作系统的掌上电脑了，它配备了Intel PXA250 400MHz处理器，32MB FLASH和64MB RAM，其使用的高亮度半透射式TFT彩色液晶屏幕分辨率为240×320像素，可以显示65536种颜色，针对有些用户反应的天玑XP100屏幕有闪烁的问题，天玑XP210特别设计了用户可调的“液晶屏舒适度”选项，通过调节刷新率彻底解决屏幕闪烁问题。天玑XP210采用了银灰色金属外壳，表面做了磨砂处理，看起来质感非常好，其性能绝对不亚于P2 266的台式电脑，因此在天玑XP 210上重现任天红白机上的游戏，绝对是易如反掌。［注：虽然笔者一直对联想品牌机及其旗下相关产品有所不满，但是在收到此款天玑XP 210测试用机后，不得不刮目相看。作为联想占据PDA高端市场的机型，XP210与之前的XP100相比，无论是硬件配置、处理性能、外观造型等方面都有了长足的进步，与市场上同档次的国外品牌的产品相比也难分伯仲。所以，尽管XP210比其它同类机型上市时间晚，但笔者有理由相信

龙二. E-mail:emuzone@163.com

XP210 将在市场上带给国人更多的信心。]当然废话就聊到这里了，接下来得重点给大家介绍DreamNES Pocket，这款完全由国人李可文独立开发的商业模拟器。

DreamNES Pocket

说起李可文，国内所有模拟器玩家，一定记得这位国内模拟器开发第一人，曾经开发的Dream 系列模拟器有：任天堂红白机模拟器DreamNES，超任模拟器DreamSFC，GameBoy 模拟器DreamGB，还有GameBoy Advance 模拟器DreamGBA 等等……

DreamNES Pocket 是著名国产Dream 系列模拟器中最新专门针对Pocket PC 开发的一个软件产品，DreamNES Pocket 是运行在Pocket PC 2002 平台上的任天堂红白机(NES)模拟器。该软件可以加载红白机游戏卡的映像文件并在您的Pocket PC 上运行，相当于一台随身携带的任天堂NES 游戏机。

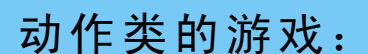
特性包括：

DreamNES 开发始于1998 年奔腾时代，是元老级NES 模拟器之一，技术积累雄厚。DreamNES Pocket 针对NES 的底层图形硬件特别设计了一套高速算法，在完全保证图像准确性的前提下将数据计算量浓缩至通常的四分之一。此外，在声音与CPU 核心等各个方面，DreamNES Pocket 的代码均在保证还原最准确的模拟的同时进行了完美的优化。

目前Pocket PC 普遍使用StrongArm/Xscale 兼容的处理器。目前版本的DreamNES Pocket 采用了为同样使用Arm 架构的GBA 平台编写的DreamNES Advance 汇编内核，拥有极好的性能。

DreamNES Pocket 内核仅有56K，并且可以修改以针对不同内存、性能的平台以及操作系统，最低可运行在仅有数十MHz 主频的处理器上。适应度全面优于各类移植自开放源代码的模拟器。运行在200MHz StrongARM 处理器Pocket PC 上的DreamNES Pocket 版本可在维持44.1KHz 16BIT 采样率的3D 混音下达到平均50FPS 的帧刷新速率。

接着让我们来看看在联想天玑XP 210 上测试效果：



一、联想天玑XP 210 上附带的红白机游戏：

动作类的游戏：

《绿色兵团》、《双截龙2》、《魔界村》、《恶魔城》、《希魔复活》、《怒》、《成龙之龙》、《脱狱》、《踢王》、《忍者龙剑传3》、《赤影战士》。

射击类的游戏：

《魂斗罗》、《1943》、《赤色要塞》、《特殊部队》、《沙罗曼蛇》、《中东战争》、《铁板阵》、《荒野大镖客》、《古巴英雄》、《嘉蒂外传》、《crisis Force》、《烈火战机》、《Gradius》

休闲类的游戏：

《警察抓小偷》、《坦克大战》、《三只小猪》、《吃豆》、《炸弹人》、《踩气球》、《猫和老鼠》、《花式撞球》、《俄罗斯方块》、《霸王的大陆》、《雪山兄弟》、《冒险岛》

二、简单模式

在简单模式下，DreamNES Pocket 自动打开您所选的游戏。当您切换到其它应用程序的时候DreamNES Pocket 将会自动暂停。简单模式下DreamNES Pocket 提供少量控制功能，点击屏幕即可弹出控制菜单：



简单模式下各项菜单功能：

读取进度：读取当前游戏的即时存档

储存进度：储存当前游戏的进度到即时存档。每个游戏只有一个存档

返回游戏：取消暂停并返回游戏。

重置游戏：重新开始游戏。相当于按下游戏机的复位键。

退出：关闭DreamNES Pocket应用程序。

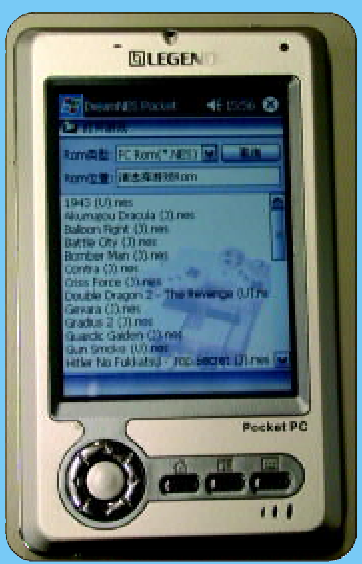
三、高级模式



在高级模式下，用户除了可以多次打开和关闭存储在整个Pocket PC上的任天堂红白机ROM文件，还可以对游戏的画面和音乐效果进行高级设定。

文件菜单

打开游戏：显示当前Pocket PC上所有搜寻到的任天堂红白机ROM文件列表，选取游戏名称即开始运行此游戏，选取“取消”按钮则返回主界面。



设定菜单

显示模式：设定游戏以彩色方式还是黑白方式显示

亮度调节：调节游戏画面的亮度。在Pocket PC背光较暗或关闭的情况下，可以适当增强亮度以获得更好的视觉效果。

对比度：调节游戏画面的对比度，



可以使画面显得柔和或更加锐利。

水平调节：任天堂红白机游戏水平分辨率为256个像素，而Pocket PC水平分辨率通常为240个像素。当游戏部分有用画面落到可视范围之外时，可以用此功能调节从游戏画面左右各切掉多少个像素以适应Pocket PC的显示屏幕。

声音设定：调节游戏的声音输出方式。音质固定为44.1Khz，混音模式可以选择静音、单声道、立体声及3D混音。

写在本文最后的，笔者写这份文章，不是了为了简单来介绍李可文开发的DreamNES Pocket，真正的目的是希望把DreamNES Pocket作为一个引子，起来抛砖引玉的效果，相信国内有很多默默无闻的游戏开发者，模拟器开发者，不知这些模拟器开发者可曾想过，把自已作品作为一个产品，把它实现商业化。笔者也绝对相信国内有很多比李可文更出色的CODER，希望这些CORER能早日站到商业化的大舞台上。

聚焦 Nebula——一个伟大的模拟器诞生历程



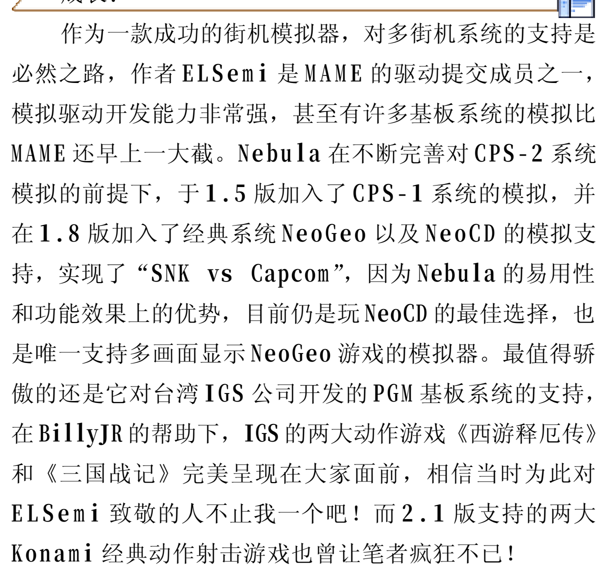
ELSemi 是何许人也？相信熟悉模拟器的读者都很熟悉这个名字，即使是模拟界的菜鸟，和稍微接触过我们杂志的读者都一定对“星云大师”这个名字耳熟能详。ELSemi 是著名的多街机模拟器 Nebula 的作者，由于 Nebula 本来就是星云的意思，而且一直以来 Nebula 无论是界面还是图标都以星云图为标志，由此获得“星云大师”的美名。

Nebula 自诞生以来，一直是仅次于 MAME 的一个非常活跃的模拟器，作者 ELSemi 深厚的模拟驱动编写能力和对模拟器的热情让 Nebula 在许多方面拥有其它模拟器无法比拟的魅力。本月是 Nebula 又一个大更新的月份，最新的 Nebula Mode2 版的释出使其再次成为模拟界的焦点，正值作者 ELSemi 生日之际，让在下带大家回顾一下这个伟大的模拟器走过的历程。



诞生：

2000 年，正值 CPS2 系统刚被模拟之际，唯一的 CPS-2 模拟器 FinalBurn 的作者 Dave 由于 Lamer 的骚扰，被逼无奈向模拟界宣布了停止对 FinalBurn 更新的决定，刚被 CPS-2 游戏搞到沸腾的模拟界仿佛被当头淋下了一盆冷水，对于当时模拟尚未完整的 CPS-2 系统，FinalBurn 的停止开发就意味 CPS2 模拟前景一片暗淡。就如许多 RPG 游戏那样，世界的灭亡前，总有英雄站出来拯救世界，这时“一个西班牙小组开发了一个全新的 CPS-2 模拟器！”这个传言传播到了模拟界每个角落，虽然还只停留在“据说”的程度，以及有传出该模拟器是 FinalBurn 黑客版的谣言，但人们仿佛再次看到了希望。2000 年 4 月 1 日，一个全新的 CPS-2 模拟器：Nebula 出现在大家的面前，多种画面效果的支持和不俗的模拟速度迅速征服了大部分使用者，CPS-2 游戏爱好者仿佛是在沙漠中找到了一眼清泉。据笔者猜测，NeoRAGEx 这个 MVS 模拟器对 Nebula 开发小组有着非常大的影响，这在 Nebula 初版在界面上和 NeoRAGEx 有着惊人的类似中可以看出。Nebula 的诞生对 CPS-2 游戏的完美模拟有着非常大的贡献，FinalBurn 的作者 Dave 也因此而重新开始 CPS-2 模拟的研究，WinKawaks 的出现直接形成了三大 CPS-2 模拟器在模拟器功能、模拟速度和游戏效果三方面争奇斗艳的局面。



成长：

作为一款成功的街机模拟器，对多街机系统的支持是必然之路，作者 ELSemi 是 MAME 的驱动提交成员之一，模拟驱动开发能力非常强，甚至有许多基板系统的模拟比 MAME 还早上一大截。Nebula 在不断完善对 CPS-2 系统模拟的前提下，于 1.5 版加入了 CPS-1 系统的模拟，并在 1.8 版加入了经典系统 NeoGeo 以及 NeoCD 的模拟支持，实现了“SNK vs Capcom”，因为 Nebula 的易用性和功能效果上的优势，目前仍是玩 NeoCD 的最佳选择，也是唯一支持多画面显示 NeoGeo 游戏的模拟器。最值得骄傲的还是它对台湾 IGS 公司开发的 PGM 基板系统的支持，在 BillyJR 的帮助下，IGS 的两大动作游戏《西游释厄传》和《三国战记》完美呈现在大家面前，相信当时为此对 ELSemi 致敬的人不止我一个吧！而 2.1 版支持的两大 Konami 经典动作射击游戏也曾让笔者疯狂不已！

本月聚焦：



一、Nebula 2.23隐藏的秘密

为了庆祝 Nebula 的作者 ELSemi 生日，Cps2shock 的老大 Raz 破例放出了 CPS-2 招牌射击游戏《1944》的 XOR 表，支持该游戏的 Nebula 新版的推出是理所当然的。然而，这个对于 ELSemi 如此特殊的日子，Nebula 当然不会如此简单的更新过去，资深的老玩家会发现，旧版本锁定的几个新 NeoGeo 游戏竟然在 2.23 版全部开放，《拳王2002》、《合金弹头 4》等游戏一夜之间可以丢弃 Loader 而正式在 Nebula 上运行，但以 ELSemi 的性格，这似乎并不正常，果然在第二天就发布了已修正的 2.23a 版，重新对这几个游戏加上了锁，只让大家空欢喜了一场。

关于这次驱动漏锁的问题，到底是 ELSemi 自己编译时的错误，还是特意给大家开个玩笑就不得而知了。不过

Nebula2.23版的确有隐藏的惊喜，只是大家都给NeoGeo的驱动开放蒙蔽了自己的觉察能力，确实令人悲哀。关于这个隐藏的惊喜，就是ELSemi精心制作的“Direct3D Effects Blitter”显示插件，这类仿真街机屏幕的椭圆显示效果由Final Burn Alpha首创，获得了不少街机爱好者的好评，ELSemi通过借鉴FBA上显示的效果，凭借自己制作显示插件的丰富经验（细心的读者或许会发现，许多模拟器使用的显示插件都有“By ELSemi”的句子），加入了许多激动人心的功能，对真实街机屏幕模拟的程度比FBA还好上很多，下面就给大家简单介绍一下这个插件的使用和效果：

1、插件于不同版本Nebula中的使用

其实这款插件的主体就是新版Nebula压缩包里Plugins目录的“d3drender.dll”文件，把这个文件拷贝到其它版本的Nebula的Plugins目录里也能调用，其它插件的选择使用方法也相同。

2、插件的选择

在选择该插件前，必须先载入一个游戏，然后选择视屏菜单的全屏模式或窗口模式里的图象增强栏，选择“Direct3D Effects Blitter by ELSemi”，选择插件后可以看到图象有明显的变化。

3、插件的配置

选择图象增强栏的倒数第二行：“Configue Blitter”，可进入该插件的设置菜单，如右图



①Projection

Projection Angle（屏幕的倾斜度）：可调整画面的倾斜角度，调整的效果可直接在游戏画面即时生效（下同）。

Curvature（屏幕的椭圆程度）：可调整画面的球面效果程度，街机的显示器几乎都是球面的。

②Effect

Scanline（抽线）：Intensity右边的框可填入抽线数值，从0~100的效果为由深到浅的抽线，这个插件的抽线功能很强大，调整到75以上的淡抽线不但可以避免抽线带来的色彩暗淡，还能消除图象边缘的锯齿。

None：无任何抽线效果，真实街机是应用了抽线效果的。

③Light Effects

这是非常有趣的效果，可以在屏幕上显示一个反射光源，就象早晨在街机室玩游戏时，外面阳光的反射，一切看起来都那么真实！

Position：调整光源在屏幕的位置，就象阳光照射过来的方向。

Specula Shininess：调整光源的亮度和范围。

Screen Back Bright：调整整个屏幕的光亮度。

④Misc

Bilinear Filter：对图象边缘过滤，一定程度上消除锯齿，圆滑画面。

Project Effect：这个效果非常好，让屏幕有一层玻璃状的膜，连透光程度也和真实街机一样，追求真实街机显示模拟极致的玩家必选！



二、 强悍的NebulaAM2

如果说本月最热门的模拟器是什么，关注模拟界动向的读者都会毫不犹豫地叫出NebulaAM2的大名。作为一款真正意义的Model2模拟器，ELSemi提取出了Nebula的界面，在近两个月内全力研究Model2模拟核心，在经历两期的模拟通告报道Model2的模拟进度后，新版NebulaAM2v0.6终于揭开了面纱，支持了比上一版多一倍的游戏。笔者怀着激动的心情运行NebulaAM2，载入梦寐以求的《零式枪手》，模拟效果比预想中好多了！

这里值得一提的是Model2基板的模拟过程，由于



Model2是一块全三维基板，主核心采用了Intel I960-KB的Risc CPU，其性能非常强劲，而且在主硬件相同的情况下对应四款不同的基板，模拟难度非常大。

第一个Model2模拟器Virtua虽然在主CPU上的模拟非常完美，但Model2复杂的系统却并不是那么容易攻克的，Model2的模拟也由于富士通的辅助芯片和DSP核心资料的缺乏而受到阻碍。自ELSemi接手Model2的模拟后，在Guru's小组的Model2 ROM Redump计划和Virtura主核心模拟的支持下，其发展速度令人惊讶，到目前这个NebulaAM2新版本为止，所支持的游戏在运行中几乎找不出很明显的错误，而有些游戏（例如《零式枪手》）更可称为完美运行，把ELSemi称为模拟界的神也毫不为过！

因为Model2基板的性能非常强劲，而ELSemi也还在为解决运行Model2游戏过程中可能出现的问题而努力，在速度上并没有进行很明显的优化，对系统要求比较高，最低需要1G以上的CPU和一块TNT2以上级的显示卡才能正常运行。而不同的游戏在运行速度上也不尽相同，在笔者P4 2G和GeForce4 MX显卡的电脑上也只有《零式枪手》能达到标准的速度，看来NebulaAM2在运行速度的优化上还有不少路要走，我在这里给大家附上这个模拟器的一份测试报告，列出运行游戏时可能出现的问题：

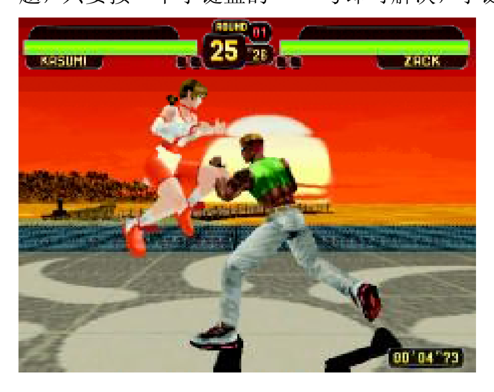
游戏名	Behind Enemy Line（敌后战线）	Dead or Alive（死或生）	Dynamite Baseball（暴力棒球）
类型	光枪射击	三维格斗	三维运动
运行状况	运行很正常，就是速度有些慢。	开头画面无法显示，人物的眉毛、头发会变绿色？运行速度很慢。	在选择队伍时，无法看到队伍标志，键位好象有点错乱。
截图			
游戏名	Dynamite Cop（快打刑事）	Fighting Vipers（格斗之蛇）	Gunblade NY（枪刃）
类型	三维动作	三维格斗	光枪射击
运行状况	运行速度不稳定，动作判定切换画面很慢。	场景的墙壁显示有问题，出招的感觉也不太对。	在第二关时候会出现射击错误。
截图			
游戏名	Indianapolis500(印第安赛车)	Last bronx（东京番外地）	Pilot kids（领航小子）
类型	立体赛车	三维格斗	立体射击
运行状况	时有小块纹理显示错误。	打击时的显示有错误，武器挥舞的痕迹无法显示，运行速度也慢。	分数记录栏无法显示，其它都很很正常。
截图			

游戏名	Sega Touring Car Championship（世嘉巡回锦标赛）	Sonic Championship（超音鼠格斗）	Super GT 24h（超级GT赛车）
类型	立体赛车	三维格斗	立体赛车
运行状况	启动时可能出现问题，重启游戏可以解决，还会出现声音缓冲错误。	光亮度显示有问题，角色的皮肤色彩不正确，场景会有轻微的纹理破裂。	开赛前的挥旗竟然无法看到，路面纹理也时有破裂，天空的过渡不自然。
截图			
游戏名	Virtua Striker（VR射手）	Virtual-On（电脑战机）	Zero Guner（零式枪手）
类型	三维运动	三维机械格斗	立体射击
运行状况	队员身体有时会出现多余的线条，衣服的纹理偶尔会丢失，运行速度还可以。	控制教学画面会有多边形错乱，运行速度慢。	非常完美，我选择三架直升机通过所有关卡，为发现任何问题。
截图			

另给大家附上一份NebulaAM2在运行游戏中可能出现的问题集：

1、为何我的P4电脑，在用NebulaAM2运行Model2游戏时跳帧非常厉害，难道NebulaAM2要求这么高！？

答：在一些运行频率高于2G的CPU上，NebulaAM2可能会产生跳帧严重的错误，这并不是模拟器要求高的问题，只要按一下小键盘的“+”号即可解决，小键盘的“+”、“-”号是Nebula默认的跳帧调节热键，可通过适当调节获得比较流畅的速度。



2、为何NebulaAM2在我的Win2000下运行Model2游戏，贴图会有破碎现象？我的GeForce4显示卡已经安装了最新的驱动！

答：这并不是因为模拟器和显卡驱动的问题，而是Win2000本身的问题，要解决这个问题就必须安装微软的Win2000 Server Pack 3。

3、我如何才能在NebulaAM2上使用光枪或鼠标玩《敌后战线》、《枪刃》等光枪游戏？

答：首先得在Windows下装好光枪的驱动，接着必须进入光枪游戏的调整菜单调整光枪的准星。光枪调整菜单的进入方法是：运行一个光枪游戏，按“F1”键进入测试模式，测试模式的控制方法为：“F2”键切换栏目，“F1”键选择栏目。选择“Gun calibrate”按照提示调整光枪或鼠标的准星。

Nebula就是那么一款让人充满希望的模拟器



打造专业的足球游戏站



文：Emu-Zone/F.D.B

让人又爱又恨的WE4

“真正的足球游戏，从WE4开始”，不知道有没有人能够认同笔者这个略显偏激的观点。自从拿到WE4的PS版之后，我就知道足球游戏的历史会因它而改变。而我，也开始长时间沉迷于这个亦真亦幻的游戏世界中难以自拔。





从WE4那曲能体现足球这项世界第一运动的主旋律中，我们仿佛能聆听到真正来自于真实足球场上的声音，与其说这是游戏在为了抓住玩家的心而精心打造的氛围，不如说是出自制作者在切身体会足球这项运动后的真实感受。WE4能够引起大多数足球游戏爱好者的共鸣，并不单单是因为华丽的开场画面，要知道在当时那样的CG画面效果，和一些大牌RPG厂商的作品完全不可同日而语（如果你和笔者一样曾经惊讶于FF7的画面之绝美），但这简单而朴实的开场，恰恰能比拟我们在家中观看足球比赛所能体会到的感动，这就是被誉为“极具创新意识的游戏制作公司”的KONAMI公司所展现出来的与众不同之处。

很多人埋怨WE4难以上手，不够真实。其实这是没有道理的，只要你喜欢足球、喜欢踢足球，你就会清楚地了解到球星是怎么诞生的。一颗巨星的诞生不仅需要自身的天赋，更重要的是需要夜以继日的刻苦训练。WE4便是如此，它能让你从狂放的WE3 Final中完全解放出来，踏踏实实地为了成为新一代的高手而不懈努力。另外，从WE4开始，KCET开始试图在足球游戏中实现“球和人是相对独立的”这一现代足球的理念，这也是造成游戏难以上手的主要原因所在。以往的足球游戏（包括WE系列），过于注重游戏的欣赏和娱乐性，被迫将球员和足球尽可能地结合在一起。举个例子，在足球游戏中，你不可能实现现实足球比赛中的那种多方位带球突破，因为游戏手柄只有8个方向。在SFC的WE系列中，你更可以清楚地感觉到，球员带球的方向和趟球的距离都是固定的。这样做虽然能够让人更能从游戏中体会到足球的乐趣，却无形中将真实足球的观赏性固化在了简单的几个模式中。从WE登



龙二 E-mail:emuzone@163.com

陆PS以来，我们毫无疑问看到了KONAMI将足球游戏真实化的决心，然而初期的试探性投入并不能让KONAMI放心地去冒险，毕竟当时还是FIFA的天下，为了理想而毁了自己的基业，绝对是得不偿失的。然而WE系列出到了4代之后，KONAMI已经牢牢把握住了一批铁杆实况玩家的心态，可以说当时玩WE的玩家和玩FIFA的玩家已经毋庸质疑地被分成了两派，并且都具有十分鲜明的个性。KONAMI完全可以在现有的资本上作大胆的尝试，这正好造就了WE4的辉煌。



技术高于一切

WE4的成功，是建立在极大的风险之上的。相信很多朋友和笔者一样，在玩到WE4的那一刻，无不充满了疑惑与不解，为什么KONAMI要摒弃前作中行云流水般的游戏操作感，而将游戏的整体节奏足足地减慢了半拍，致使很多人难以从WE3 Final的惯性中转变过来并接受这一既定的事实。不过一旦你深入去体会WE4的精髓，你便不难发现，KONAMI求新求变的制作理念在WE4中被完美地延续了下来，并且已逐渐展露其对足球、游戏这两个截然不同的概念独特的理解。将足球融入游戏，还是让游戏来迎合足球，这在FIFA系列的制作过程中曾经无数次被开发者作为焦点来进行研究，然而实况系列的开发历程又何尝不是如此呢？虽然实况的开发小组远远不如FIFA来得出名，但是从WE4中我们可以清晰地看出制作者的良苦用心，这不仅表现在球员外貌的细致描绘上，更体现在球员动作的精雕细琢上。球员在场上不再按照手柄固定的8个方向移动，自由跑位的时候显得比较自然，这样不仅更趋近于真实比赛中的穿插跑动，另一方面球员各种触球动作也必须变得丰富以迎合游戏系统的更改。由此派生出的大量传接配合便成为了WE4的亮点，像在WE系列中被誉为口头禅的“One Two”(也就是我们常说的“二过一”)，在本作中就被细分成了两种形态：“地面二过一”和“空中二过一”。前者一如既往的秉承WE系列“巨无赖”的特点，正所谓赖招一出，三军之内取上将之首级如探囊取物。看着面对“One Two”不知所措的多名后卫，有时真叫人哭笑不得。即便有人深恶痛绝、视之为不屑，“One Two”还是作为WE最为成功的系统之一被人津津乐道。至于新加入的“空中二过一”，虽然没有“地面二过一”那样极具暗杀性，却也不能不经常让对手大冒冷汗。在被观赏性掩盖了其劣根性的同时，“空中二过一”仍然是大多数人与禁区前沿面对众人防守无法突破时所必需的进攻套路。撇去“One Two”这把双面刃，WE4在系统上的改良有目共睹，球员属性增加了整整一倍，射门力量的加入让一些顶级前锋在游戏中大放异彩，像拥有9的射门力量的巴蒂斯图塔，在面对任何一名门将的时候都会令对方不寒而栗。而身材高大射门力量却不高的克鲁伊维特，更容易让人联想到其在奔放的西班牙联赛中尽情施展各种射门技巧的情景。WE4种另一项成功加入的球员属性就是弧线值，起初笔者对其完全不屑一顾，认为只不过是关系到球员在后场长传或者下底传中的时候球的运行轨迹的因素罢了，而我是一个很少用到空中进攻手段的中路突破偏执狂，所以也就没太留意。直到有一天，笔者来到朋友开的游戏店顺便观摩了现场的一局英格兰对阿





根廷的比赛，在比赛进入到伤停补时阶段，阿根廷2比0领先。此时英格兰赢得了一个禁区前沿28米的任意球机会，像真实比赛那样，贝克汉姆双手插腰站在了罚球点上。正当我以为比赛的垃圾时间会由于这个无意义的任意球而用尽时，一道优美的弧线划过人墙飞入球门右上角，球进了！我禁不住喊出声来，不过此时更激动的还有座位上那位使英格兰的兄台：“这是真的，真的进球！”一般并不是很热衷于此的人可能会以为这是玩家由于激动所导致的胡言乱语，但我并不这么看，这确实是“真的”进球，对于玩家兼球迷的我来说，没有什么比在游戏中看到如此的场面更能感到兴奋的了。于是飞奔回家，操起手柄苦练“碧咸式”任意球。经过若干个不眠不休的通宵磨练，球艺未见长进多少，倒是屡屡感到腰酸背痛（玩游戏的时候常患的多动症，不要笑我，至少我是没见过谁玩足球游戏可以保持挺胸收腹一个小时不更换姿势的）。此刻，我完全领会了贝克汉姆童年苦练定位球时的艰辛了，“我花了将近三年的时间，练习从角球旗将球准确地踢到点球点”，这句在外行人看起来几乎是天方夜谭的自我介绍，在当时的我看来都没有多少的可信度。如今在游戏中仅仅熬了三天，我便几乎快要放弃了。从默默无闻到万人簇拥，你都可以在WE中实现，即便这是虚拟的，都需要你付出超乎常人的努力才有可能实现，或者说才有可能接近。

足球是11个人的运动，任何一个足球游戏都想通过自己来诠释这个已被说烂了的真理，你不可能实现真理，但你可以像WE那样，用自己的不懈努力一步一步的接近真理。在WE3 Final中被视为家常便饭的“马拉多纳式”独闯龙门，你再也不可能在WE4中轻易地使出，人物判定的加强和球的运行轨迹促使玩家必须在传接配合上多下功夫，而不是考虑如何成为直扑禁区的孤胆英雄。虽说WE4的传接球相比以往各代WE要困难得多，不过这正好成为了衡量高手低手、生手熟手的最好标准，这也从客观上体现了讲究整体配合的法式足球风格在日本乃至全亚洲的滋长。当然，WE4中整体配合风格的强化也不是单单为了迎合当年风靡一时的法式足球旋风而匆匆确立的，许多在前作中被设定得极为不合理的现象，都因为整体的加强而逐渐趋于合理化。举个例子，在WE3 Final中令人生畏的下底传中→中路头球，本作中已经被明显弱化，这都是由于队员之间协防意识的加强，促使了游戏的平衡性得以提高。其实话说回来，只要善于利用队员间的协助保护，人见人怕的无赖技“One Two”都是可以在一定限度内遏止的。

统筹结合 求实创新

除了“One Two”以外，还有一项操作的创新是KONAMI引以为荣的资本所在，那就是被称为“Through”的身后传球。这项在PS手柄上用三角键实现的操作，真实的比赛中屡见不鲜，虽然它与一般的传球没有多大的差异，但是被传球者的提前意识跑位往往能够起到反越位、后排插上等令人拍手称道的特殊效果，这在WE4中被很好地体现出来，而且WE4中出人意料地加入了“空中传身后球”的“空中Through”操作，同时按下L1+三角键，你便能经常体会到前巴塞罗那队长瓜迪奥拉那种中场调度的大局观和成就感。同时由于WE4中务求队员的跑位更加灵活、球的运行轨迹更加多变，灵活配合PS手柄上的方向键，你便能做出各种方向、各种力度的传身后球操

作，像为边后卫插上下底传中实施的斜传身后（想想国际米兰的萨内蒂、巴塞罗那的普约尔），中路反越位直插禁区的直传身后（红魔曼联的范尼斯特鲁伊、阿森纳的永贝里），只要能配合到速度较快的前锋，简直就是比“One Two”还要恐怖的进攻手段。WE4，将这些令人激动的比赛片断，精致地雕琢到了一个令FIFA无法比拟的高度。

虽然自从FIFA 96开始，EA便在足球游戏中引入了巡回联赛的概念，而KONAMI直到WE4才加入一个名字听起来十分日本化的“Master League”模式。这个与欧洲冠军联赛十分相似但又不完全相像的联赛模式，加入了非欧盟俱乐部并且沿用UEFA的联赛制度，这看似不伦不类的设定却恰恰起到了推波助澜的作用，更验证了创新对于游戏来说有多么的重要。一直以来，WE的“Master League”模式持续改良，但是都不会按部就班地用既定的任何一种国际赛事的路子，这就是游戏与足球在某个临界点达到的相对矛盾和平衡吧。任何一名实况足球高手都不可能没有经历过“Master League”的磨练，如果你玩WE仅仅是遵循“完成所有杯赛→打出所有隐藏球队→得到所有隐藏球员”这样的攻关路线来体会这个游戏的话，你所得到的仅仅是不应该属于足球比赛中的虚荣心和所谓的成就感，也不可能体会到，足球比赛真正必须注重的，是过程而不是结果（其实做任何事又不是如此呢）。也许你会说，足球游戏真正能够磨练技艺的途径，要数与非电脑的对手进行互挑，笔者可以举双手双脚赞同这个观点，不过“Master League”中的电脑虽算不上强，而且还经常可以用一些固有的进攻模式轻易击垮。但是无可否认的是，处在这个快节奏的社会中，我们不可能一直停留在童年无忧无虑的游戏天堂里，即便是玩WE中的对手，也会有大部分时间面对的是各种难度的电脑。其实在“Master League”里面打滚，玩家获得的不仅仅是与电脑周旋的各种伎俩，如果是这样的话，你便很难从与电脑对决的快感中解脱出来投入真实的比赛（指与非电脑对手对战）。在“Master League”中积累的大量实战经验，能够让你在今后面对各种场合格的比赛中都能任由发挥，相信这才是KONAMI希望通过“Master League”所传达给我们的意义所在。经过了半年多“Master League”的磨练，笔者已经不必再去羡慕半年前曾在电玩店里见到的那个“碧咸式”直接任意球。当时每天都在考虑的是如何在游戏中重现真实比赛中某个经典场面、经典动作，当然这是建立在拥有大量游戏经验所促成的自负心基础之上的（笑）。

要进攻 首先必须学好防守

作为具有跨时代意义的一作，请允许笔者再借用一定篇幅来谈谈WE4中的防守，以往的足球游戏都将防守球员的无球跑动尽可能自动化，这样既减少了由于攻守平衡天平的失调而导致游戏的游戏性下降，也方便了玩家在尽可能少的手动操作下能够让防守行为智能化。不过KONAMI很明显觉察到了这样作的弊端所在：不够真实。如何在尽可能保留游戏性的前提下，提升游戏中防守球员的自由度，让玩家在游戏中真正体会到：不

光是进攻，防守都有我在参与，这样投入感会大大增加。任何一个喜爱足球的人都不可否认的在心目中留有几个球星的地位，而这些球星中，却很难让后卫、门将这类球员轻易的占据大席，这便很自然的将足球游戏的系统设定误导到了重攻轻守的场合。KONAMI 力图在WE4中打破陈规，事实证明，KONAMI 作得很好！像德塞利、马尔蒂尼这些后防核心的作用，在足球游戏中第一次被很好的体现。这一切，都要归功于WE4在对手控操作与自由跑位的合理协调上，以往光光是按住X键队员便能够自动把球抢下来的情况虽然还是存在，不过如果你与高手在WE4中过招过于频繁依赖这点的话，相信你会死得很难看。边后卫和中后卫的分工协作是你能否成功瓦解对手一次又一次凌厉攻势的诀窍，中后卫被过掉后大门面对单刀时的窘境，对于足球比赛中身处场外的主教练来说是多么的残酷，而如今身为玩家的我们，无疑也能非常真实地从WE4中体会到这一感受。只有在WE4中学会了怎么防守，你才能有可能踏入高手的门槛，如果你不同意笔者这一观点，继续沿用疯狂逼抢战术的话，期待你的门将经常能够创造奇迹的话，那么恐怕不会在和别人对战时得到满意的结果。结合了众多创新要素的WE4，会不会成为实况历史上的绝唱，至少在那个时候我是这样认为的，不过，KONAMI SPORTS 的传说，还远远没有终结。

真正意义上的最终作——WE2002

2000年8月24日，WE的历史再一次被刷新。此刻，PS 已在很多人的眼中被认为是接近没落的机种，然而WE2000的选择从一定程度上延续了SONY这台首次亮相游戏界就倍般受宠的黄昏主机的寿命。作为辉煌名作WE4的下一款产品，WE2000并不需要进行过多的炒作便能让消费者知道如何选择，而WE2000游戏的副标题-“U23奖牌的挑战”，正是KONAMI为了迎合当时亚洲杯和亚洲青年锦标赛的热潮而刻意加上去的。本作破天荒的加入了大量国奥队球员的数值，可以说是当时全系列中球员最多的一代。即便如此，日本人一向对年轻人要求苛刻的态度却让大部分优秀的国奥球员在游戏里面成为了鸡肋。像当时在丰田杯大放异彩，现在被誉为巴塞罗那中场魔术师的阿根廷小将里克尔梅，在里面只能算得上是个中下级人物……不过从进化的角度来看，WE2000还是做得非常成功的，通过WE4大胆的尝试，KONAMI明显觉察到了WE4过分追求真实所起到的负面效果，因此在WE2000中略微将传球的速度和准确性作了调整，虽然没有达到3代那样恐怖的精准程度，但也能够让从4代过来的玩家可以不费太大的工夫就能轻松上手。WE2000在日本的成功发售，造就了WE系列总销量突破400万的丰功伟绩，同







龙二 E-mail:emuzone@163.com

年还获得了众多欧洲国家足球游戏圈的认可，成为欧美人心目中最 FAV 的运动类游戏之一。

有人说，WE2000 是 PS 上实况足球的最后一作，也许资深的玩家可以毫不犹豫的跳出来反驳："在这之后 PS 上还发布了一代 WE2002，它才是 PS 的 WE 最终形态"。但如果仔细观察，你就会发现自 WE2000 之后，





KONAMI 在 PS 上开发足球游戏的心思已经大大的减少了，WE2002 只不过是老瓶装新酒、更新了球员数据的 WE2000 罢了。因此从这个角度来看，说 WE2000 是 PS 上 WE 的最终形态似乎也无可厚非。作为全系列在 PS 上的汇总，WE2000 延续着 KONAMI 一贯的创新。首先在基本操作上，WE2000 一改以往的四方向带球操作，将跑动和带球的方向扩展到 8 个，加速带球转弯的方向更是增加到 16 个，这样做的目的不仅让带球的灵活度大大增加，更能结合加速跑动将原有的带球动作趋向于合理化。也正是由于这个原因，前作中许多速度出众的球员在本作中被明显的弱化，因为不会再出现以前那种加速带球然后 90 度转弯的行动，这样很多人擅长的底线突破然后切入禁区就完全行不通了。你只有两个选择，要么在加速的时候提前转弯，这样切入点的准确度大大降低，而且令给防守队员很容易地找到你的带球路线，只要做出难度不大的围抢，这次进攻就算 Over 了。另外一个选择就是暂时将速度缓下来，再做直角转向切入。这样做的话球员的速度优势就根本不可能体现出来，一旦停下来对方后卫就可以轻松地从后面把球抢去。相信 KONAMI 这样做的目的，是为了防止过分依赖速度过快球员所造成的游戏平衡性失调吧。

速度优势的削减、传球准确性的提高，这样的设定会不会让 WE2000 成为最没有个性的一作？相信很多读者在阅读了以上文字后会产生上述的疑惑。事实上完全不是这



龙二 E-mail:emuzone@163.com

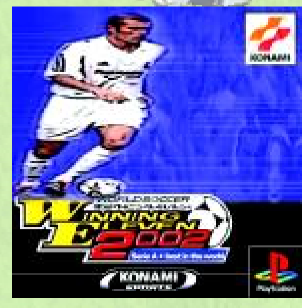


样，WE 系列发展到当时，已经无法在 PS 主机上实现什么质的飞跃了，不过细微的改良还是能让一些铁杆玩家觉察出来。这其中最明显一点就是，传身后球技战术意识的加强。以往的 WE 系列中，“Through”的路线非常单一，原先极具欣赏性的传跑配合，在熟练掌握了协同防守的技巧后，不管是传身后还是点对点传球，都能轻易拦截掉。WE2000 却不可能这样，球员的传接跑意识明显加强，甚至有时强化到玩家难以控制的地步，一般来说即便你面向对方防守球员传球，只要距离对方不是太近，都不大有可能将球直接传到对方脚下。在 WE2000 中，球员会在“Through”的时候下意识地往空位传，这在中路渗透的时候好用多了，尤其对那些大块头后卫十分有用。不过如果你想依赖速度利用“Through”下底的话，过度技巧化的身后传球会让你摸不着头脑，看来 AI 过高也不是十全十美啊。凡事有利必有弊，在传跑自由度提高的前提下，不熟练掌握球员的传跑时机，便很难打出赏心悦目的配合，作到行云流水、一气呵成，玩家必须在场上具备敏锐的洞察力和全局观，才可能打出精妙的配合。WE4 到 WE2000 的进化，迫使玩家从基本功的磨练转行为技术意识的提高，似乎很合乎一个球星的成长历程哦。

WE4 中获得绝赞的“Master League”模式，由于 U23 队伍的加入而在 WE2000 中被加强了许多，这不仅表现在球员数据库的庞大，还表现在联赛制度的完善上。可能很难有人能够理解，像这个不伦不类的联赛，居然还有改进的余地。可是 KONAMI 做到了，它成功地抓住了玩家对足球游戏狂热的缘由所在，那就是充满乐趣而且永无休止的联赛。“Master League”在 WE2000 中，被分成了两个级别的联赛，玩加一开始是处于乙级联赛中的一支不知名的俱乐部，需要通过不断的联赛，才能获得金钱，购买球员从而以优异的成绩晋升到甲级联赛的赛事之中。这种培养经营的模式，让我们联想到那些足球经营类游戏，不过 KONAMI 的 WE 系列在这里注重的却不是怎么经营你的俱乐部，而是让你体会球员在俱乐部中由弱变强所带来的操作技术提升。同时，联赛级别的划分，也让玩家对自己级别的估计有一个虚拟的认识，这很大程度上增加了玩家在“Master League”里面的游戏时间和吸引力。从不知名的俱乐部变成绿茵豪门，从默默无闻到国际巨星，这些都是通过自己的努力实现的，这种质的转变，是不能用虚荣心、成就感这类字眼来衡量的。

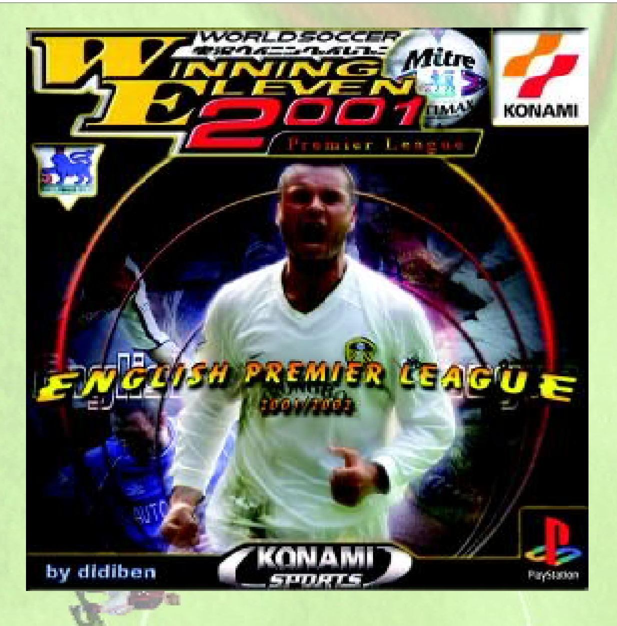
WE2002——鸡肋乎？





随着 PS 后续机种 PS2 的发售，KONAMI 将硬件的转型作为了 WE 提升的途径，WE 在 PS2 上开发续作的消息也不胫而走。在 2000 年底 KONAMI 正式对外宣布 PS2 上的 WE 续作 WE5 锐意制作中的消息后，我们很清楚 WE2000 几乎肯定是 PS 上最后的一作 WE 了。不过当大约半年之后，KONAMI 竟然出人意料地决定在发售 PS2 版 WE5 之后，于 PS 上推出一款球员数据几乎与 WE5 同步的 WE2002，以此作为 WE2000 的续作并终结该系列在 PS 上的延续。这一决定让大量还处在小康水平的国内 PS 玩家喜出望外，虽说是最后一作，但 PS 的 WE 市场并没有因此而受到任何的影响，2001 年 4 月 25 日，笔者一如既往地第一时间买下了该游戏并展开疯狂的测试。在经过多日的酣战之后，发觉 WE2002 是最不可能被称为续作的一代 WE。为

什么这样说呢？在这里除了WE2000的影子之外，我们很难看到那个曾经给我们带来无数惊喜的KONAMI在WE2002中应有的创新，看到的却是一个换汤不换药的WE2000复刻版，除了球员数值是最新的之外。即便如此，WE2002还是获得了WE系列历史上一贯的褒美和赞誉之声。另外KONAMI别出心裁地选择让WE2002的发售日定在WE5发售之后不久，很明显是抓住了大部分还处在PS时代的玩家的消费心理。



撇开游戏厂商惯用的商战伎俩不说，WE2002的推出还是具有实在意义的。相对于前作，WE2002的细微更改其实不难让Core Player察觉。老实说，WE2002是够利用PS机能的极限将游戏的细节强化到了不可能再强化的地步。WE2002中，球员和足球之间的判定是空前细致的，致使玩家在带球过人的时候显得容易了不少，不过这种容易是定义在你娴熟的技术功底的前提下的，而不是由于游戏制作的疏漏而产生的。WE2002中，这种过人的爽快感不再等同于WE4中那种直来直去的死板操作，而是重在如何精确地捕捉对手出脚的时机从而作出相应的应付对策。虽说当对战双方实力相差很大的时候，技术好的前锋连过数人的情形还是会出现，不过资深的玩家应该能够看出，这已经不是以前那种设计不均衡的WE所导致的Bug了，这就是玩家实力在此时的体现，是可以用技术来弥补而不是天生的系统漏洞。值得一提的是，WE2002中球员的反应力和积极值决定了同等级球员的高低评定，能力再强，这两项数值不够，便不能被称为巨星。这在真实比赛中直接地反映为球员的责任感，在足球场上每个球员都是整个球队不可或缺的一部分，任何一个环节出问题，都可能导致整个球队这样那样的弊病，没有责任心，就不能带动全队的士气，更谈不上被其他队员拥戴为核心领袖了。在WE2002细微的更改中，由于反应力和积极值的出现，“Through”作用的加强是显著的。球员传接跑的意识比以往任何一作都更接近于真实，传球的厚薄程度都可以由玩家根据比赛的实际情况作出相应准确的输入，很少会出现前作中过分追求技术性的传球导致技战术实施产生的主客观分歧了。



WE2002给PS的实况足球系列划上了一个完美的句号，从此笔者也开始筹备无限期的PS2购入计划，为了全新的WE6，为了WE情节的延续，请关注实况足球专题下篇（完结篇？）

后记

其实早在一个月前就有打算要把实况足球专题的下半部分写完，不过由于天性懒惰，一直拖到本月截稿前几天才开始草草整理凌乱的思绪。很多读者就上期专题给笔者来信，指出WE和实况的区别所在：WE并不就代表实况足球，而只是实况系列里面世界足球游戏的那个部分（World Soccer）。之所以统称实况，是由于长期以来大多数玩家对实况的认识都是从WE开始，甚至仅局限于WE，所以在文中也不作深究了。本文花了大量篇幅介绍PS上的WE系列（尤其是WE4），相信这是绝大部分WE爱好者们热衷讨论的话题，笔者就自己的一己之见发表了大量的感慨，由于时间仓促加上能力的不足未免有大量的偏激或者不合理之处，还望广大读者来信多多讨论。

注：文中插图大多属于WE爱好者们自己修改的实况足球封面，与文中内容无多大关系。主要是因为笔者现在已经很难找到WE早期的游戏盘和游戏画面，请广大读者见谅。最后感谢Cotolo对本文撰写过程中提供的大量帮助表示感谢。

GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

史上最强大的MAME前端工具

史上最强大的

MAME前端工具

Emu Loader POWERFUL M.A.M.E. FRONTEND

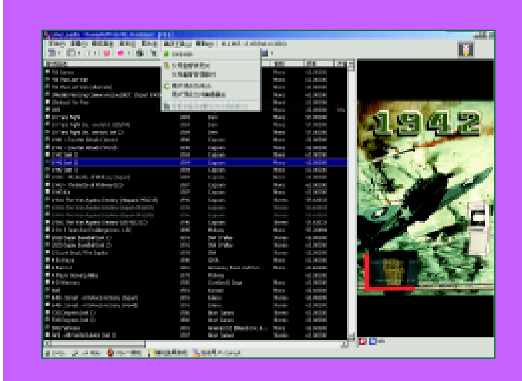
文：广州 / 林栋

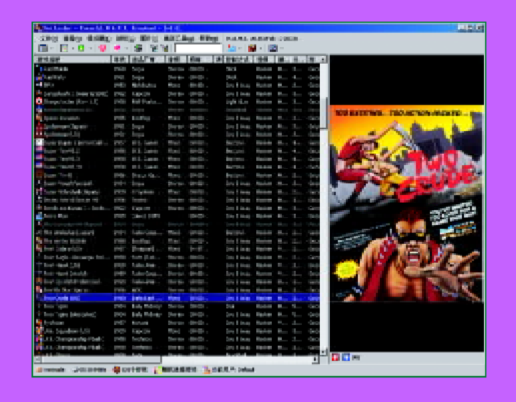
Frontend是一种GUI（Graphical User Interface图形用户界面），我们通常把Frontend叫作“前端程序”，这个名字是很形象的，我们可以把Frontend想象成位置比我们真正需要运行的程序更加靠前，换句话说，我们要运行目标程序，就可以先运行Frontend程序，然后由Frontend去调用目标程序。说到这里，也许有人会问：究竟为什么要使用Frontend呢？通常Frontend本身是Windows版本的程序，只用鼠标就可以操作，但是Frontend却可以调用、设置和管理必须以命令行输入的DOS程序，这样一来，就相当于把DOS程序变成了可以用鼠标操作的Windows程序了，极大地方便了最终用户。模拟器界常有人专门编写出对应各种DOS版本模拟器的Frontend来解决“使用DOS版本模拟器必须以命令行方式进行操作”的种种不便。

通过Frontend来调用DOS版本的模拟器，最终用户就无需再为实现模拟器的各种功能而输入繁琐亢长并带有无数难以记忆的参数的命令行了，这些麻烦事Frontend会去搞定。最终用户也不会觉察出这种方式与使用真正的Win32版本的模拟器有什么不同。而一些功能设计得非常全面和体贴的Frontend甚至比同一模拟器的真正Win32版本更为优秀和实用。

常识告诉我们，基于DOS版本的模拟器与Win32版本相比，一般有“较为稳定”、“较少Bug”的特点，如果真的在纯DOS操作系统上运行模拟器，更没有因为模拟器造成系









GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

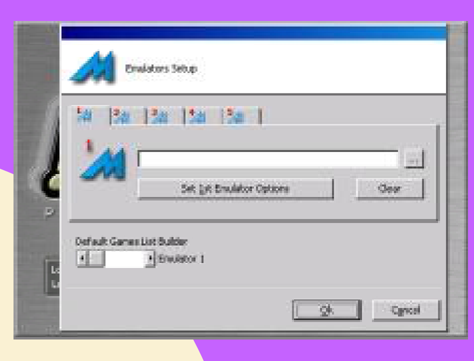
统崩溃导致必需重灌操作系统的担忧。因此，虽然Windows早已经渗透入世界的各个角落，但是不少铁杆模拟器爱好者并不排斥“DOS版本的模拟器+Frontend”的组合。

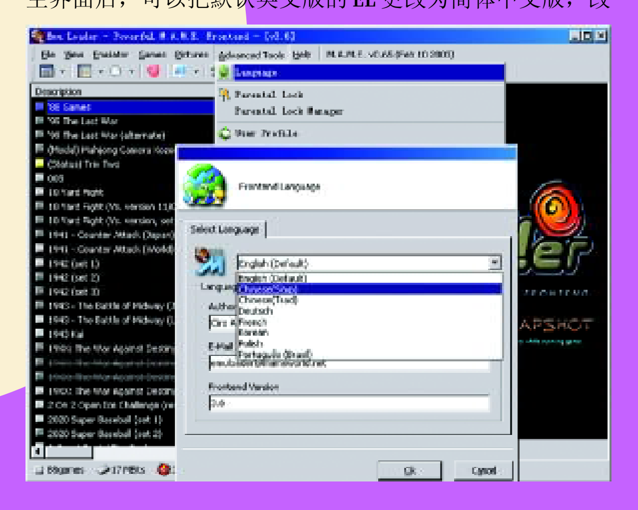
众所周知，MAME是公认最优秀的多街机模拟器，也是“相关产品”最纷繁复杂的模拟器。MAME是Nicola Salmoria在1997年最初开始设计的，本着完全免费、永远公开源代码的精神，不断地吸引越来越多的程序员加入MAME的开发军团，从最初仅仅支持几个街机游戏的模拟器成长为今天已经支持模拟三千多款不同街机的“超级怪兽”。可以说MAME的成长靠的是核心成员无私、奉献、合作、进取，MAME今天的成就正体现出卧虎藏龙的模拟器界的实力。MAME从最初的版本直到目前最新的0.66版，DOS版本仍然在高唱主角。每次MAME的升级，总是DOS版本先发布，对应的Win32版本会稍迟一些推出。翘首企盼着最新版本的爱好者们根本等不及较易使用的Win32版本发布，就急着下载最新DOS版本，然后借助Frontend程序调用DOS版MAME来先睹为快了。

EmuLoader是一款老资格的对应DOS版本MAME的Frontend，目前最新版本是v3.6。Emu Loader不仅能对应DOS版本MAME，还可以对应Win32版本的MAME。EmuLoader的功能非常强大，它允许用户设定最多5个不同版本的MAME，并对每一个版本作出单独的功能设定，用户可以随意选择使用这5个MAME当中的任意一个，我们知道，MAME除了中规中矩的官方版本之外，还有不少各具特色的有着独特功能的非官方版本，因此用EmuLoader来管理和尝试那些（比如AdvanceMAME、fastMAME、MAME：Analog+等等）MAME派生版本就非常方便了。EmuLoader可以针对每一个游戏专门设定MAME的功能，并且设定过一次以后，就能自动记忆住，当以后再玩这个游戏的时候，曾经专门为此游戏作的设定还会忠实地存在。EmuLoader另一个特色功能就是“父母监督锁定”了，这个功能就是童锁，用户可以利用这个功能将部分内容不健康的游戏锁起来并设立密码口令，其他人就无法运行这些被锁定的游戏了。EmuLoader的功能还有支持分裂和合并Zip压缩的ROM，能够建立喜爱游戏的收藏夹，可对应从0.36版到最新版的所有MAME版本，支持显示各种MAME的配套图片，包括标题画面、游戏截图、街机箱体图片、招贴画、控制台图片等等，并且每一种类型的图片也支持多幅，所有图片既可以是未压缩的标准图片也可以是Zip过的压缩文件，并能在各种配套图片之间任意切换。支持压缩或者未压缩的MAMu版游戏图标等等等等，好了，还是让我们深入具体的去探索EmuLoader吧。

EmuLoader v3.6的安装过程此处不再赘述。第一次启动EmuLoader后（后文简称为EL），EL会提示“please,configure the software（请设定这个软件）”，此时EL相当于“一片空白”，所以这个设定软件的过程是必须的，不过无需担心，整个设定的过程简便易行。点击“OK”，进入设定界面，可以看到EL竟然可以同时支援多达五种不同版本的MAME！由于是第一次运行EL，所以我们以设定第一组MAME为例来介绍，其它的四组如果确实感到需要的时候再作设定，并非一定要设定的。先确定第一组MAME的程序位置，选定后，直接点击界面最下方的“OK”来启运EL（会有一段自动扫描ROM的时间）。为什么不是去点击“Set 1st Emulator Option ”继续进行设定呢？因为启动EL，进入EL主界面后，可以把默认英文版的EL更改为简体中文版，改





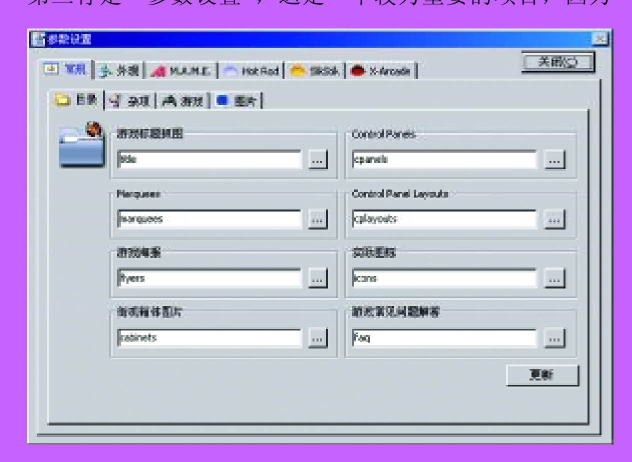


GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

好语言后，再回过头去Set 1st Emulator Option，那时候，界面上全部的功能选项都是中文的，更加方便我们设定。改好语言后，也不需要急着回去Set 1st Emulator Option了，我们还是把已经完全中文化的菜单一栏一栏的研究研究吧。



第一栏“文件”。点击后，下拉式菜单中第一行是“创建默认游戏列表”，如果点击这个选项，EL会自动根据前面设定的第一组MAME的版本，来列出该版本所支持的全部游戏。下拉式菜单中第二行是“导出游戏列表为文本文件”，这个功能显而易见，就是可以生成一个文本文件，其内容就是该版本MAME所支持的全部游戏名称。第三行是“参数设置”，这是一个较为重要的项目，因为



在这里要设定“游戏标题抓图title、marquees(就是街机机箱顶部的装饰画)、游戏海报flyers、街机箱体图片cabinets、控制台图片cpanels、控制台设计图案cplayouts、游戏图标icons、游戏常见问题解答faq”这些文件的具体位置，也要设定游戏列表的描述格式等；也可以设定那些与游戏相关的各种图片的现实方法以及EL软件本身界面上的字体、背景颜色等，还可以调整MAME运行游戏时的画面宽高比，并能附加参数来执行MAME。EL直接支持三种不同的仿街机摇杆控制台，这部分相关的设定也在第三行“参数设置”当中。



第二栏“查看”。这一部分的功能一目了然，不需要作太多专门的解释了。EL具有一个用户收藏夹，用户可以把自己喜欢的游戏放入收藏夹中，以方便以后的查找和使用，当然了，这里的“放入收藏夹”仅仅是EL给用户指定的某个游戏做一个小小的标记而已，并不是真的把该游戏的ROM文件放到“收藏夹”中（确定哪些游戏被放入收藏夹的记录文件就在EL软件安装目录中的resources\favorites里面）。“游戏列表标签”是游戏列表中游戏名称之后的一些注释项的类型，这些类型计有年代、出品厂商、音频、频率、声音样本、控制方式、视频、分辨率、游戏卷轴方向、游戏模拟状态、声音模拟状态、色彩模拟状态、ROM文件名、运行次数等等，用户可以通过“游戏列表标签编辑器”来任意选择采用哪些类型的标签来标注游戏。

第三栏“模拟器”。这里的设定将直接影响到MAME的运行效果。点击第一行模拟器设置就可以来到最初我们跳过的Set 1st Emulator Option了，不过现在它也



已经变成了中文，叫做“设置第一个模拟器的选项”，进入后，我们会发现有很多的功能选项，这些选项包括设定游戏ROM的所在路径、部分游戏的声音样本的路径、游戏配置文件、存盘进度、高分纪录的所在路径、MAME信息文件、历史文件的所在路径、游戏运行抓图和Artworks图片的所在路径；设定MAME本身的各种功能和效果，如视频部分的分辨率、硬件拉伸、灰度值、是否旋转屏幕、是否隔行扫描、是否全屏模式、刷新率、帧跳率、亮度、双线过滤特效等等，音频部分的采样率、音量值、是否静音等等，此外还有其它一些杂项的设定。需要重点



指出的是，因为EL支持从0.36版到目前乃至以后的最新

GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

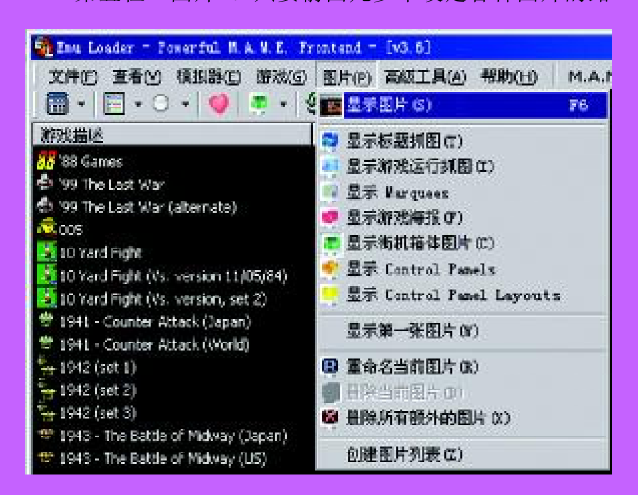
版MAME，而我们知道各个版本的MAME出了支援游戏的数量不同，而且彼此间的功能设定也不一样，较新的版本总是比旧的版本多出一些新的功能，所以EL是智能化地列出当前版本MAME模拟器的各种选项，也就是说EL能自动识别用户指定的MAME的版本，如果是较早期的MAME，例如0.37版，那么EL所提供的可供调节的功能项就相对少一点，功能也落后一点，并不是EL强行屏蔽掉新的功能，而是因为0.37版根本不支持后来推出的新的功能。这个特点是非常重要的，要知道，如果机械地罗列出所有的功能，那么应用在旧版本的MAME上，会出现难以预料的后果。“修改模拟器描述”允许用户修改EL主界面帮助菜单后面的MAME模拟器版本描述，用户可以分别修改5组不同的MAME，同样，EL也只是在自己的数据库中作出修改，并不会真的去改写MAME.EXE的。“当前模拟器”则可以方便地在5组预先设定好的不同版本MAME中自由切换使用。

第四栏“游戏”。在这一栏中有一些很有特色的功能。



“自定义游戏选项”，使用户可以为了尽可能让每个游戏都运行得更好而专门针对每个游戏来单独设定MAME。作过的设定就不会丢失，EL能够自动记录下来，方便下一次的使用。只要你愿意，你可以为3000个不同的游戏做出3000种不同的设定。“自定义命令行”可以在运行游戏的时候再加上一些参数，相当于扩展了“自定义游戏选项”的范围。这个功能比较适用于应付今后MAME推出带有新的功能参数的版本。“回放和记录游戏输入”功能，可以忠实地记录下用户操作游戏时的每一次输入命令，等到需要的时候，再自动输入这些曾经记录下来的“输入命令”，这样一来，就算用户离开电脑，也可以让MAME自动运行游戏攻城略地了，当然电脑会完全按照当初记录输入命令时用户的操作来重现一遍。“添加到收藏夹”就是把游戏放入用户的“喜爱游戏收藏夹”中了，前面已经介绍过，不再重复。“实际图标”功能组可以依据用户指定的全部游戏图标来生成一个Dat文件，如此一来，即便以后删除了全部的图标原始文档，也能正常的显示图标，注意：在选中“实际图标”的时候，才会显示出用户指定的标准MAMu_Icon图标。

第五栏“图片”。只要前面几步中设定各种图片的路径无误，并且相应的图片真实存在于指定的路径中，那么此处点击“显示图片”就能正确显示出相应图片了。



MAME支持的游戏从1975年直到2002年，纵伸近30年之久，前后绵延两个世纪。我们知道，每一台街机其实都是有游戏标题抓图title、marquees(就是街机机箱顶部的装饰画)、游戏海报flyers、街机箱体图片cabinets、控制台图片、运行截图snap的，这些图片加在一起总数超过万幅，光是看看这些图片就已经让人心旷神怡了。

第六栏“高级工具”。“Language”是设定EL的语言的，前面早已研究过了。“父母监督锁定”



的功能非常有趣，它可以让已经为人父母的玩家锁住那些内容不太适合儿童的游戏，不遗余力地保护儿童身心健康。“用户预设文件”就如同Windows的多用户功能，EL软件也可以多用户公用，每个用户可以把自己对EL的设定保存下来并加上密码，仅供自己使用，以后哪怕EL的各种设定被他人改得面目全非也没关系，只要调出自己预存的“用户预设文件”，一切又会恢复正常。

EmuLoader是一个强大、实用、先进的MAME Frontend，它的出现弥补了官方MAME和MAME32以及其它一些非官方版本MAME的许多不足，让MAME变得更加友好，操作更加便捷，爱好模拟器的你不妨也试试EmuLoader，相信你也会爱上它。

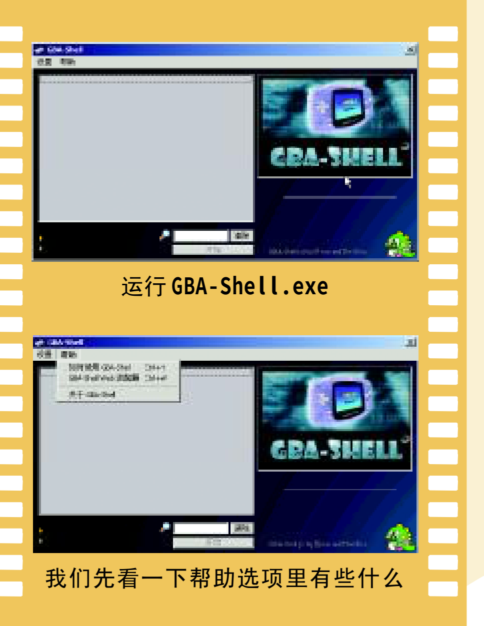
GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

GBA-Shell和Visualboy Advance的配合使用

文：kengamer



GBA-Shell全称GBA-Shell Front End，是GBA模拟器Visualboy Advance专用前端，目前最新版本v1.50。它最大的特点就是，根据手中已有的GB、GBC和GBA的ROM配合Visualboy Advance自身的截图功能创造出属于自己的预览图来，而不用考虑ROM原本应该有的官方名称。



运行GBA-Shell.exe

我们先看一下帮助选项里有些什么

在文章撰写之前委托zhang0506b汉化了GBA-Shell v1.50，并将安装方式改成了直接运行，使我们能够更方便地使用。

在拿到汉化版GBA-Shell v1.50之后，首先点击GBA-Shell.exe，也许会跳出一个窗口提示你没有VB5CHS.DLL（VB6CHS.DLL），也就是VB运行库，那就把这个文件扔到系统文件夹system32里吧（在光盘的GBA-Shell文件夹里）。



首先是关于GBA-Shell的作者和版本介绍，接下来是如何使用GBA-Shell，这里有官方的英文原文，不过还好比较简略，英语好同志的可以看看（快捷方式Ctrl+H）。需要注意的是中间这一项——GBA-Shell Web浏览器（快捷方式Ctrl+W），它可以分为3个小项：



点击GBA-Shell菜单，我们就直接连到了GBA-Shell的官方主页；点击论坛，到的就是GBA-Shell的论坛，去注册个ID吧，不过你如果只能说国语去了也就只能是凑凑热闹了；点击GBA ROM，乐子来了，居然连接到了国内的掌机之王的下载页，不知道掌机之王如何勾搭上GBA-Shell的，变态呀！对于某些不会用irc（著名的网络聊天工具）的人来说这里倒是个不错的地方。

帮助看完了，我们研究一下设置：



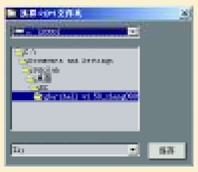
退出不用说，点它或者按快捷方式Ctrl+F12你就可以去干别的了。重置设置的功能是清空你以前设置好的所有内容（快捷方式Ctrl+F9），功用相当于删掉了GBA-Shell目录下的GBA-Shell.ini文件。

接下来让我们看看选择背景图这项功能，顾名思义，这是给你的GBA-Shell界面更换背景用的，默认背景图案是泡泡龙那幅，其实如果你选择Blue Matrix（蓝色矩阵），也是很漂亮的。



这时该进入真正的前端设置部分

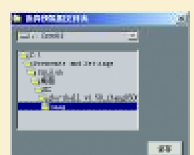
GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com



了（软件的很多默认路径都是GBA-Shell.exe所在目录）。

选择ROM文件夹（快捷方式Ctrl+F1）。

一般我们的ROM格式都是默认的zip形式，但如果你已经解压，就选择适合你现在的格式（红色框中），然后再点保存，不过此时ROM列表窗口还看不到任何内容。

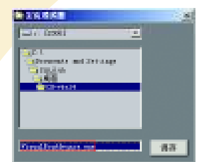


选择预览图文件夹（快捷方式Ctrl+F2）。

任意指定一个文件夹作为你放预览图的地方——注意：绝对不能是你的ROM目录。这时哪怕你的预览图目录空无一物，ROM列表已经出现，图片的名称和你的ROM目录里的文件名称相同。此时我们可以看到，ROM目录里所有的文件数目和总容量也显示在了左下角（红色框中）。预览图的获得方法及详细使用方法稍后详述。



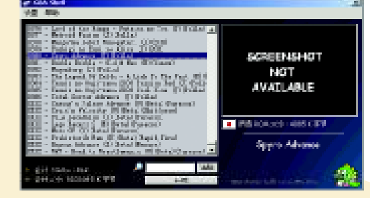
定位模拟器（快捷方式Ctrl+F3）：选定你的模拟器路径后要注意一点，要把VisualBoyAdvance.exe先点一下再点保存才行（红色框中）。



在运行游戏前我们还需要学一下游戏搜索，在红色框中的白色区域输入ROM的名字或者编号（哪怕你只记得只鳞片爪也行）就可以进行搜索。比如我只记得《恶魔城》的前几位字母是“cas”，键入后所有含有cas的文件名都显示出来了。这时基本就可以确定想要玩的是哪个了，当然，预览图配合起来找要更快些。要找其它的游戏的话，需要点“清除”重新开始。

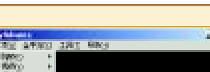


这时候就可以运行游戏了，选定一个游戏名字，可以看到右面一栏上方是预览图，如果还没有预览图的时候会出现一个SCREENSHOT NOT AVAILABLE的警告框，提示没有可用的截图。下面是区域版本（每个国家的就以国旗来代表）、ROM大小和ROM主体名（不含区域）。

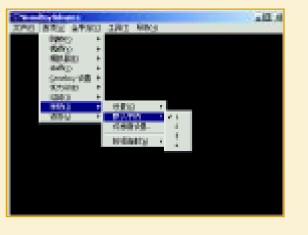


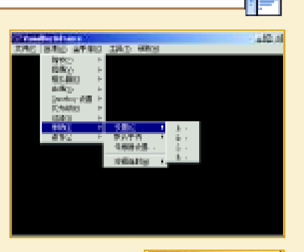
点开始，GBA-Shell就会自动调用Visualboy Advance运行游戏。

现在我们需要讲解一下运行GBA-Shell之前的Visualboy Advance有关设置（以莫尼卡的汉化版CH-vba14为例）：



手柄设置：





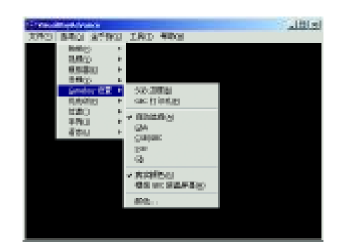
GameBoy设置：还是根据自己的习惯设置。



3.设置好后点确定保存

1.自动选择比较省心，勾上吧。

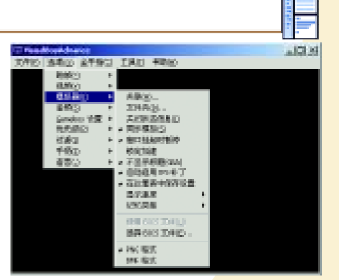
2.SGB边框勾上玩GBX游戏时就和MAME的artwork差不多，但截出图来稍大，底下的会被砍掉一部分。建议截图时不勾，游戏时再勾上。



3.至于显示颜色，真实颜色要比模拟GBC液晶屏幕漂亮许多，也勾上吧。

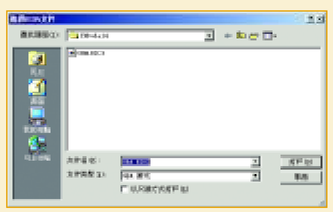
模拟器设置：

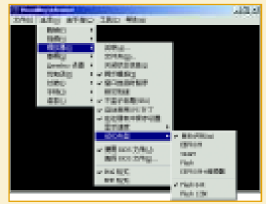
1.按照截图打勾——要说明的“不显示标题”（GBA）是说运行游戏时ROM自带的intro（游戏开始时Dump小组自己加上的介绍性画面）不再出来，相当于我们运行的是用nointro整理过的ROM，呵呵。



2.选择BIOS文件：CH-vba14里已经带了，选择即可。然后在使用的BIOS文件前打勾。

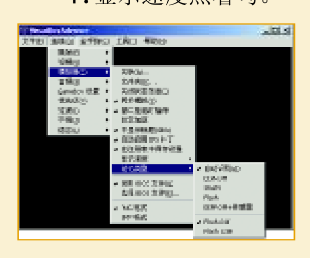
GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

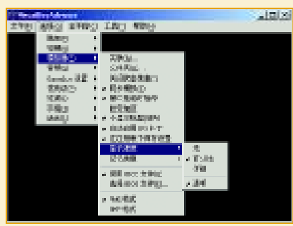




3.记忆类型照着勾。

4.显示速度照着勾。

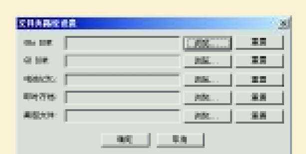


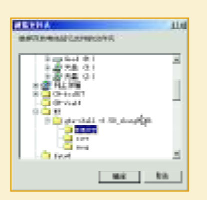


5.关联全勾上吧，碰到个解开的文件直接点就可以用Visualboy Advance运行了。



6.文件夹：路径设置里的GBA ROM和GB ROM不用设，除非你一直运行这两个文件夹里的ROM。电池记忆、即时存档和截图文件按意愿指定。然后确定。

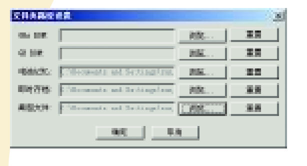








文件、金手指、工具和帮助类别没什么好说的，与GBA-Shell没关系，而且根据字面意思就能明白，不啰嗦了。



开始介绍GBA-Shell的预览图功能：

GBA-Shell官方不定期提供的截图包是根据GBA-Renamer的命名来截取的title（片头截图），最新支持到编号0879 - Fushigi no Kuni no Alice (J).png的GBA ROM，因此从0880号游戏开始就得我们自己手工截图。



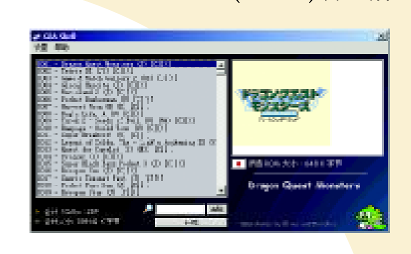
假设我们现在开始运行0880 - Spyro Advance (J)(Polla).zip，由于我已经在手柄上设置好了截图键，在看着顺眼的地方一按，和zip同名的png文件就保存到了我预设好的截图目录下。再看GBA-Shell，图片已经成功地显示在了软件里。

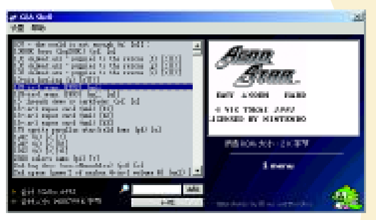


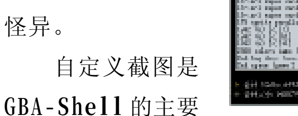
经过一番测试，发现了编号版截图的命名规则，都是按照［编号 空格 - 空格 游戏名称］这样的形式来命名的，如0880 - Spyro Advance (J)(Polla).zip。而且只要ROM名里带有0880 - **.zip ，GBA-Shell就认为是同一个文件，使用同一个截图；这也造成了GBA-Renamer编号为XXXX - **.zip的8个游戏只能显示一个预览画面。这个问题只能用修改ROM名称的方法解决，比如把XXXX - **.zip改成**.zip即可。

同理，无编号版截图的命名规则是只认第一个单词空格**.zip ，符合这一规则的ROM都使用同一预览图。

其实用GBA-Shell还可以整理GBC的ROM，我根据Metroid的Metx GBC Releases List (#1209)自己截一套图出来，发现也比较有趣。只是有一点遗憾，因为GB和GBC的屏幕比GBA的要窄一些，所以截出来的图全部向左对齐，只有第一次看的时候才是居中，异常怪异。







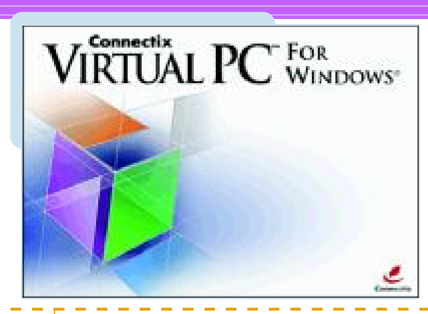
自定义截图是GBA-Shell的主要特色，把没有ROM校验数据管理的GBX和GBA ROM扔到一个文件夹里，每个游戏截一张图，然后通过截图来管理ROM很是实用，用截图找想玩儿的游戏也很直观，这是其它类似软件所不能比拟的功能。

其实和GBA-Shell同类的软件还有很多，比如支持title（片头截图）、sanp（截图）和boxart（卡带图）的GBAfront；同步更新ROM截图资料的OfflineList以及可以用软件通过irc频道直接下载ROM的GBArms，这里就不一一介绍了，等它们的新版出来再比较谁最优秀吧。

GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

VPC!! 真实的日文DOS模拟系统

文：Emu-Zone/CPT



对于笔者这种另类玩家来说，经常把老游戏拿出来"鞭尸"是在无聊的工作学习之余的又一大"业余爱好"。不过现在的计算机实在是不适合再拿去鞭老旧的DOS游戏了，原因有三点，其一是，现在CPU频率实在太高，运行DOS下的老游戏速度实在吓人。其二是，现在的硬件对DOS的兼容性，确实只能用"极差"来形容，纯DOS的游戏几乎完全不能运行，要不，也就没有人去编写专门的DOS模拟器了。第三就是，因为操作系统的关系，安装一个多操作系统，不说占用过多的空间，单说这管理就相当麻烦，什么多系统启动，分区设置之类的，这种技术问题就是有经验的老鸟都很头痛，一般的菜鸟根本别想去试。所以我们需要模拟器，一个能很好运行DOS系统的模拟器。但是我们今天的主题不只是模拟了DOS系统就完了，因为我们打算玩点更"进阶"的东东。

这种东东叫做JDOS，或者DOSV，是一个比较特别的DOS版本，被广大玩家俗称为"日文DOS"。至于我们为什么要模拟这个版本的DOS，我只能说，如果你太菜了，不知道为什么要模拟它，那你还是不用费劲看下面的东西了。这就像是，我已经给你买了把AK47和怎么杀人都教给你了，你却找不到人杀一样，都是无用功（就是拿这话打个比方，没任何教唆的意思）。反正就是透露一点，"日文DOS"能玩一些普通DOS玩不了的游戏。

准备工作：

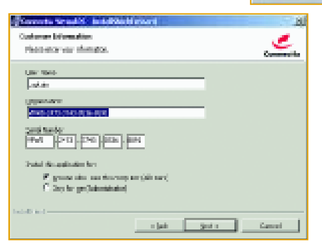
1. Virtual PC 5.1以上版本，目前最新的是5.2了。

2. DOSv或者它的替代品JDOS。

3. 大于128M以上的内存，否则VPC运行起来，就让你看看什么叫"龟速"。

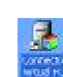


开始实施日文DOS模拟计划：首先，你得先正确安装VPC，并设置好它，所以，我们开始吧。

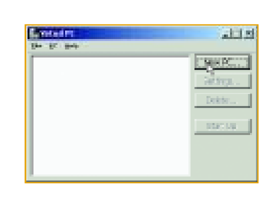




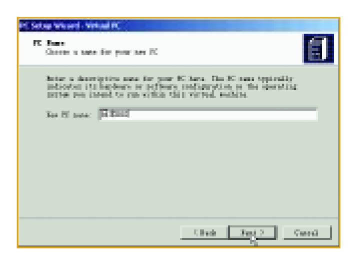
首先启动安装程序，然后，选择安装Install/Uninstall Virtual PC，然后设置好一些相关的项目，记住安装目录，进行安装，安装完毕后，在桌面上找到如下图标。



双击，启动Virtual PC。程序启动后，点击"New PC"按钮，新建一个操作系统。另外，这里我要顺便说一下，Virtual PC其实是一个用来模拟80x86系列计算机的程序，同类的还有Vmware，但是我们这次不用Vmware的原因就是Virtual PC（以下简称VPC）的程序制作更精良，速度更好一些，而且能适应于更多的操作系统上面。我们要建立一个PC，以便我们运行我们想要运行的程序。我们这次要模拟的日文DOS，就是一种基于80x86的操作系统而已。好啦，弄清楚这些，我们可以继续了。点击New PC后下面是一些必要的设置。

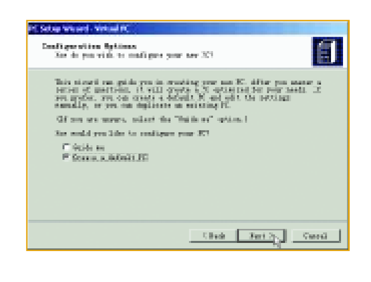


第一步：先给计算机起个好认的名字（New PC name），就叫"日文DOS"吧。当然也可以叫其它名字，随玩家喜欢了。

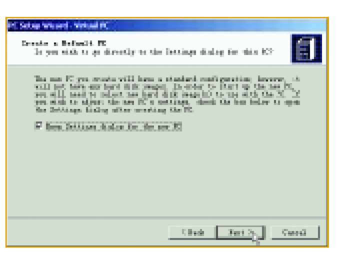


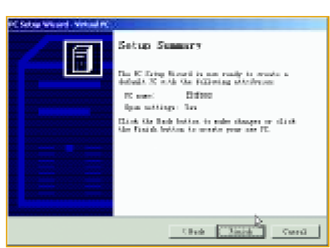
第二步：可以选择，Guide Me（向导模式），这个模式，软件已经设置了很

多现成的方案。不过这些方案不一定都适合我们，所以我们用Create a default PC（默认设置），稍后再做调整。

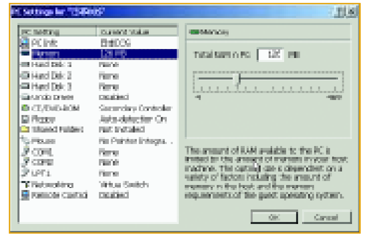


第三步：完成向导模式后，如果打算马上配置刚刚新建立的“New PC”，还必须将Open Settings dialog for the new pc前面打上勾。随后会显示出刚刚作好的一些设置，无误后，点击“Finish”完成。

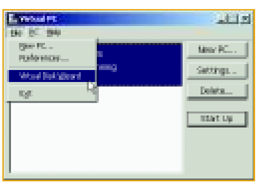




现在我们已经建立了一个用来运行日文DOS的New PC了，但是光有PC是没用的，我们还得想办法装上软件，并且最佳化这个模拟出来的PC才行。那么首先，我们先尽量把内存调得大一些，这样会对运行速度有一定帮助。



接着，我们需要一张DOS系统盘，启动操作系统，让PC能正常运转。不过建立PC的时候，没有提供给我们，怎么办？自己动手建立一个吧！

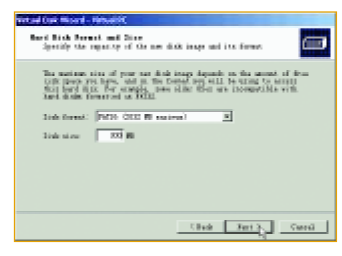


第一步：点击“OK”关闭掉刚才的对话框，然后点击主程序的File下面的Virtual Disk Wizard（虚拟磁盘向导）。



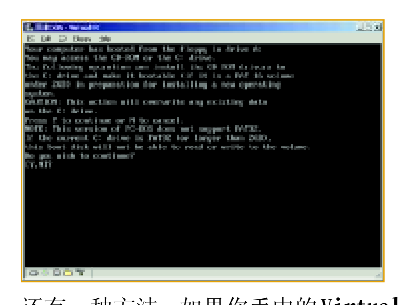
第二步：选择这个Create new floppy or hard disk image，新建一个磁盘。

第三步：在Disk Fromat项目中选择FAT16分区模式，下面的Disk Size设置一下磁盘的大小，反正我们要运行的游戏都不大，所以300MB应该够了。



点击Next，随便给文件起个名字，然后保存后，这个盘就建立好了。然后我们需要往这个盘上面传操作系统，并且格式化。

第四步：找一张DOS启动盘插入软驱，启动PC后，按照相应的步骤，先Fdisk进行分区，Rest PC后，Format c:/s 格式化磁盘，并传输系统文件。除了这种麻烦的方法之外，还有一种方法，如果你手中的Virtual PC是“光盘版”的，那么安装盘下面会有一个叫“\PC DOS”的目录，里面有两个文件，分别是：PC DOS 2000.vhd和PC DOS Boot Disk.vfd，其中，.vhd后缀的文件是一个已经建立好的硬盘镜像。



现在我们已经有一个可以控制的DOS系统了，下面我们要把JDOS或DOSV安装上去。既然PC已经可以正常启动了，下面我们可以用几种途径来向这个虚拟PC中拷贝文件。

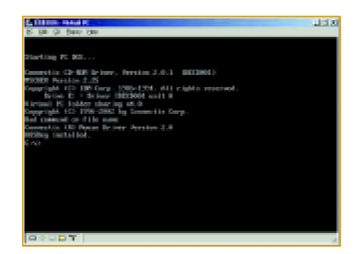
1. 通过软盘：这个方法最原始了，因为VPC可以自动共享本机上的软盘，光盘，所以，小文件找张软盘拷贝过去就可以。（例如DOS系统）当然，如果你有CDRW，不怕浪费的话，也可以烧张光盘。

2. 通过ISO镜像：这种方式相比上面的就好一些了，是用Winiso之类的软件把文件镜像到一个iso文件里面，然后让VPC读取虚拟出来的光盘，达到共享文件的目的。

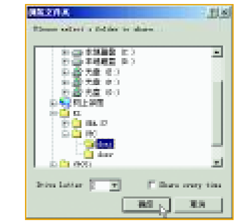
3. 通过Virtual PC自带的 Shared Floders功能：这种方式灵活度最高，也最方便，但是这个功能如果是在Win2000之类的操作系统下面实现，需要管理员权限，而且，Share Floder也只能在虚拟计算机启动之后才能设置，这一点要注意。

下面我们重点介绍一下Shared Floders的用法：

第一步：启动VPC，然后在整个软件画面的下方找到一个这



样“▭”的图标，然后，点击鼠标“右键”，选择Share Floder。

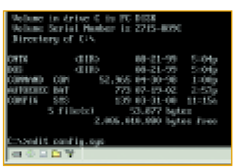


第二步：然后，设置要共享到VPC中的目录，这个目录会以一个盘的形式共享出去，所以，还要设置Drive Letter（驱动器名称）。都设置好后，点确定就OK了。

现在一切就绪，只要把DOSV或JDOS顺利安装上去就成了。刚才我设置共享目录的盘符为“Z”，所以在DOS下面输入“Z:”，进入那个盘。然后我们需要拷贝下面的文件，在DOS提示符下面输入（看懂下面这些，需要一定的DOS基础）：

```
copy io.sys c:\
copy msdos.sys c:\
copy command.com c:\
copy himem.sys c:\
copy emm386.exe c:\
copy smartdrv.exe c:\
copy country.sys c:\
copy $font.sys c:\
copy $disp.sys c:\
copy $jpnhn16.fnt c:\
copy $jpnhn19.fnt c:\
copy $jpnzn16.fnt c:\
copy mouse.com c:\
copy mouse.ini c:\
```

或者将它们都建立到一个*.bat的批处理文件中，反正就是不管什么方法都要拷贝它们到“C:\”下面。



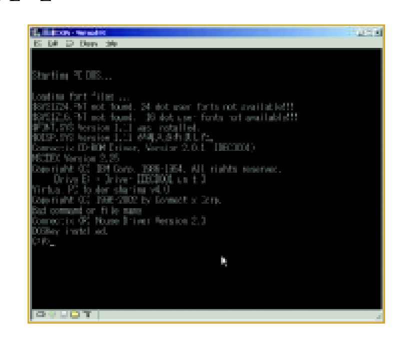
左边我们编辑C:\下面的配置文件，键入“Edit Config.sys”。

如果你使用的是VPC自带的那个启动盘，则没有这个外部命令，可以键入“E config.sys”。

把Config的内容改成：

```
FILES=40
BUFFERS=15
DOS=HIGH,UMB
COUNTRY=081,932,C:\COUNTRY.SYS
DEVICE=C:\$FONT.SYS /P=C:\
DEVICE=C:\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\EMM386.EXE RAM
DEVICEHIGH=C:\$DISP.SYS
DEVICE=C:CNTX\CDROM.SYS /D:IDECD001 /L:E
LASTDRIVE=Z
```

然后重新启动一下VPC，会发现DOS变成了右边的模样。提示符号已经变成了日文，这下，算是大功告成了。



总结：

总体上说，VPC模拟器有很多优点：

1.不用为特殊的系统进行特别分区，即使是FAT32,FAT16,NTFS混合着用也能应付自如

2.执行效率远高于其它的模拟器

3.硬盘占用小

4.软件更新快

缺点是：

1.对大文件的操作还不是很好

2.共享本机文件设置起来比较麻烦

3.即使是高于其他模拟器，但是处理速度仍然不理想

4.依赖内存严重

可以说Virtual PC即使目前存在着这样那样的缺陷和不足，也是不足为虑的，因为，VPC的软件版本更新速度还是不错的，并且有望与DOS，Windows系统的老板“微软”合作，相信以后VPC的速度还会进一步提高，而且对系统性能的依赖还会进一步地降低。VPC最终也会成为PC上面最好的计算机模拟器。

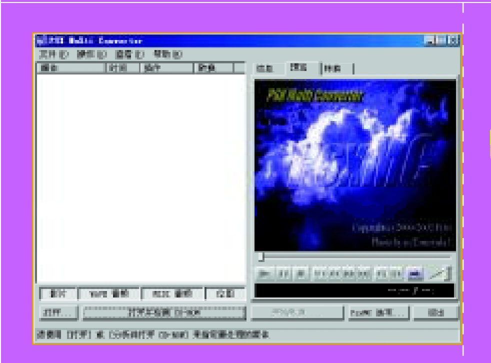
本文只是笔者自己对于VPC应用的一些研究，目的是抛砖引玉，而且很多细节限于篇幅，没有能力说清。所以还是希望读者能自己多多动手研究，挖掘。欢迎对本文内容来信指正技术性问题。



PSX Multi Converter 3.02

PS视频转换的王者

文/图：小悠



序言

你有过把PS上的动画和音乐在电脑上播放的想法吗？什么？用模拟器？ePSXe、Virtual Game Station？有些好的动画和音乐是没办法在游戏一开始就欣赏到的。那怎么办？技术糟糕但又想看到游戏的大结局？呵呵，没办法了吧？我也和你一样有这些奇怪的想法，在网上苦找了很久以后，终于在一个日本人的站点上找到了一款名为“PSX Multi Converter”的软件。先看看这个东西的功能，它的作用正是提取Play Station光盘上的动画和音乐并将其转换为Windows系统所能识别的AVI、Wave、Midi、Bmp格式（Bmp的图像文件是转换Ps的Tim文件的产物）。怎么样，好东西吧！我一时心血来潮汉化了它，今次的介绍就以我的简体中文版为准。（有点王婆卖瓜的感觉……）那么请跟随我进入PSX Multi Converter的奇妙世界吧！

PSX Multi Player 3.02 的概述

PSX Multi Player 是一款由日本的电脑爱好者ふいろ所编写的媒体格式转换机。分为共享和免费两个版本（3.00以上是需要付费的共享版本。注册费1200日元，我希望有钱的朋友还是尽量支持一下作者。按照以下的方式汇款而不要使用我所提供的注册码直接激活软件：

银行汇款：日本丰和银行

帐号：1029056

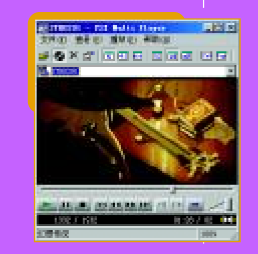
收款人：真壁洋光（マカベヒロミツ）

普通邮局汇款：記号17260

番号：15680861

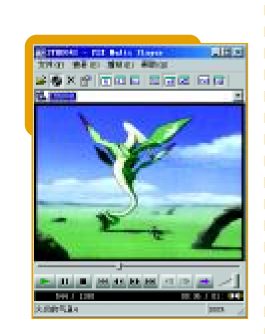
收件人：真壁洋光（マカベヒロミツ）

之后还需要向作者寄送确认邮件。邮件名：PsxMC送金通知 收件人：hmkb@nifty.com 信件的正文包含以下内容:汇款者的名字，Email地址,汇款方式，汇款日期。在汇款和汇款确认邮件到达作者的一星期内就会发送注册码给你了）PSXMC将PS的图象和声音的转换播放仅是其次要的部分，并没有包含一般播放机所具备的画面缩放和全屏显示功能。不过作者已经编写了一个免费的和PSXMC配合使用的媒体播放机来解决这一问题了，并且支持将多个PS媒体文件进行批量转换的功能。整个过程你只要指定好要转换的文件后按下开始转换按钮，剩下的就全部交给电脑啦，你可以安心的去做你的事情，像什么睡觉、看电视、看报，不错吧。

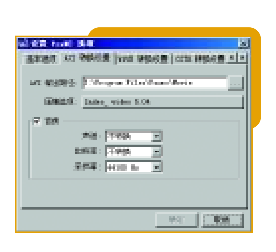


软件还可以自由的设置转换时候的进程优先级，让它在后台工作时不影响正常程序的运行速度。

PSXMC的另一大特征就是采用了类似Winamp的插件系统，这样就可以在不改变软件主程序的前提下，加入对新的PS媒体文件的支持（和ePSXe的插件系统有异曲同工之处）。想想，插件的SDK开发包公开后，你自己就可以为PSXMC开发插件，过把开发瘾了。（首先你要有C语言的基础）常玩PS模拟器的朋友可能知道，许多的PS游戏在电脑中查看会发现光盘中除了两个引导文件外什么都没有。如果要播放/转换里面的文件的话就必须进行解密，但是由于解密需要将整张光盘进行读取所以需要相当漫长的时间。如果每次要使用同一张光盘都要忍受长达3分钟的等待……所以作者加入了CDAZ功能，现在只需进行一次解析光盘，就可以利用第一次解密时生成的数据信息直接操作CD了。另外它还有类似Windows Media Player的媒体库的功能来管理你的光盘。



这样别人生成的CDAZ文件也可以在你的PSXMC上使用，也就是说你连第一次解析的步骤都可以省了，哈哈不错吧。需要说的是，在PSXMC的官方主页上还有一个CDAZ藏书库，收集了大量制作好的CDAZ文件，当然作者同样欢迎你将你的CDAZ加入到其中，充分发挥网络的共享精神造福大众啦。（现在由于一些特殊原因暂时关闭了……老问题--版权）以上介绍的就是PSXMC的一些特性了，怎么样？对这个软件有了个感性的认识了吧？OK！那么下面就进入关键的实战篇了~PSXMC 3.02设置和转换详解。



实战

首先来说说PSX Multi Converter 3.02简体中文版的安装。从网络上下载软件的压缩包后你会得到一个名为HA-psxmc302.zip的压缩文档。（新的整和版是exe双击就可以安装了）利用你的压缩软件把它释放到任意的文件夹下（注意带上文件夹名，否则PSXMC将不能正确工作）。解压后得到一堆文件，其中Psxmc.exe就是PSXMC的主执行文件了，CDAZedit是Cdaz文件的编辑器，整合版本中还带有PSXMP.exe这个文件，它是PSX的媒体播放机。PsrPlugins目录里是解码插件，PsxMC_Manual是软件的使用手册。好了，让我们双击Psxmc.exe来启动PSX Multi Converter吧（整合版安装好后就会立即启动）。根据测试PSX Multi Converter还能识别Daemon Tools所创建的虚拟光驱。一切设置好以后点确定，见到了PSXMC的界面了吧。左侧是媒体列表，右面是常用的三个标签卡：信息、预览、和转换。在成功解析CD后还会出现CDAZ这个标签。下方是常用功能按钮和控制列表显示的设置。好了，对PSXMC的界面先熟悉到这里了。

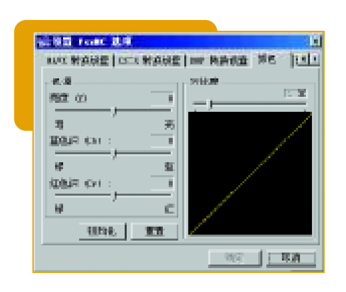
下面我以PS的一个游戏《Tales of Phantasy》为例，向大家介绍具体的转换过程。首先要设置存放转换后文件的目录，如果不设置的话软件会把转换好的文件默认保存在安装目录的与文件扩展名相同名的文件夹内。然后点击界面右下的PSXMC选项按钮，在弹出的对话框内可以看到有AVI转换设置、WAVE转换设置、BMP转换设置等。以AVI转换为例点击上方的AVI输出路径后就会弹出选择保存路径的选择框，点击确认即可。我们还可以通过设置AVI的声音质量来减小转换后的文件容量，只是目前的PSXMC尚不支持将Wave转换为MP3的功能……需要通过其它软件来实现。



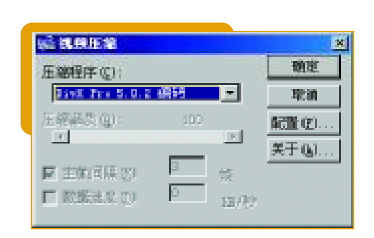
设置完了后就可以放入游戏CD开始转换了。确认CD已经放入驱动器后就按下主界面的下的“打开并分析CDROM”的按钮（如过在已经放入CD情况下出现提示检测不到TOC信息的提示的话，那么很遗憾你的光盘驱动器不支持PSXMC……）。等待进度条涨满后就可以在随后的出现的CDAZ标签卡中指定CD的名称了，在列表中选中一个媒体点选右边的预览选项卡，再点下方的播放键就可以先查看下这段动画或音乐是不是你需要的那一部分了，确认后就直接选中它吧，需要提醒的是按Ctrl键可以多选。什么，要转换的文件不是你所希望的转换类型？还记得刚才的那个PSXMC的设置界面里有个常规设置吗？那里就可以设置了，不过目前可以改动的只有AVI……你可以改为PSXMC独有的CTSR格式，不过AVI是可以用Windows的视频编码器来压缩的，这个等下再说。

现在就点开始转换按钮开始转换吧，成功后会有声音提示的。用你的播放机来验证下你的转换成果，效果还不错吧。如果对画面的亮度不满意的话……哎呀！失误！忘了……有个可以调节转换后画面的色彩的功能。在

GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com



PSXMC 选项里的颜色标签卡，可以对画面的CbCry进行设置，这和DVD的视频信号的输出是一个原理，亮度和对比度就不用我介绍了，说说蓝色深和红色深这个新东西吧：把蓝色向左的话就是画面偏绿了向右就偏蓝，红色也是一样的哦，向左是绿向右是红，这样的话就可以弥补一些品质差的动画的偏色的问题了。补充个小秘籍：如果你在PSXMC选项的PSR标签卡中适当的调整解码插件的扫描顺序的话会有助于某些游戏的解析速度。



PSXMC的基本操作就这些了，怎么样，很简单吧？不过别急，这里我还要补充下DivX 5.02的使用方法。因为如果单转成视频文件的话容量会很巨大的……我们需要对转换出来的AVI文件进行一定的压缩。还好PSXMC是支持使用Windows编码器对AVI进行压缩的。DivX 5.02是效果比较好的一个（5.03版本号太新估计使用的人不多）这里所使用的DivX 5.02是Flash.S前辈汉化的中文版，大家可以到汉化新世纪下载到。（提醒一下，这个汉化版的安装和不同的英文版有点不同，先把所有的安装文件解压到一个目录内右击DivX.inf文件，在出现的菜单中选“安装”即可。安装中可能会有提示插入安装光盘的信息，确认后直接打开你的安装文件所在的目录，指定安装源为Divx.dll就可以了）点击PSXMC主界面下的选项按键→AVI选项卡，再次点击“压缩选项盘”的按钮。在弹出的视频压缩对话框中把压缩程序选择为DivX Pro 5.0.2 编码，此时点右方的配置就可以进入DivX 5.02的设置界面了。



编码模式可以使用默认的，压缩的速度和画面质量比较折衷~第二个是注重图像质量的画质极高，但是容量大。两重运算意思是先分析视频文件的具体情况，再调用相对应的方法压缩……由于进行了两次运算将会花去很长的时间。和第2个压缩引擎一样第四个只是重视速度而忽略画面的两重编码。Mpeg4工具栏内使用四分之像素可以大大的减少生成的AVI的容量，但是图象质量会受很大的破坏。整体运动补偿对大量高速动态的图像的压缩有比较好的效果，不仅可以提高压缩比还可以提高图像质量。其它的都是工具的调试记录文件，对排除压缩时的故障有帮助。普通用户不要去开起它们常规参数中的裁剪，这是用来去掉画面某些不需要的部份的。允许调整大小的意思就是改变影片的分辩率，下面还有图像过滤的功能，开启可以提升片源质量差的图像的转换效果……心理视觉增强不建议使用，它可能会使Windows Media Player出现异常问题而终止运行。

预处理图像是对片源有视频噪点的图像进行过滤的功能……还有设置隔行扫描的功能由于现在的显示器都是逐行扫描的，开启该功能会导致图象出现扫描线的现象，所以不建议开启，高级参数就不用修改了。好了到此，PSXMC的功能已经全部的介绍完了。还有什么？对了CDAZ编辑器……把它给忘了。顾名思义就是用来编辑CDAZ文件的啦。其实就是控制对CD解码插件的使用（一些情况可能会使用错误的解码插件分析游戏，所以这种情况下你知道正确的设置的话就可以手工纠正错误了，还有就是控制 CD的显示列表了可以屏蔽掉一些不需要的项目。播放的时候就一目了然了。整个CDAZ编辑器的使用方法基本上和主程序是一致的所以就不多介绍了。这就是PSX Multi Converter的全部了~呵呵，什么？很简单？那就对喽，你已经是使用它的高手了。许多软件使用就是这么简单的。不要怕不会用啦，多试试看看软件的Readme，也许下一个优秀模拟器的作者就是你了。好了希望各位不会嫌我罗嗦，快去把你心仪的PS动画音乐收藏起来吧！最后祝大家玩的愉快。

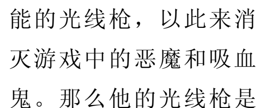


掌机展望

作者：kenvin

上期为大家介绍的新游戏主机GBA SP不知道大家是否已经入手。2月14真是个让人难忘的日子，GBA SP果然是很爽啊！

雪糕上加巧克力更是爽，SP入手同日，“合金装备之父”小岛秀夫的创新GBA游戏《我们的太阳》终于公布了其进一步的细节。这款游戏以其能与自然界光线产生反应的独特设计给玩家带来十足的神秘感。该作的主角是一个神秘的人类少年Dyango，装备着一把可以吸收太阳光能的光线枪，以此来消灭游戏中的恶魔和吸血鬼。那么他的光线枪是





如何接收自然界的光能的呢？原来小岛在其游戏卡匣装置了一个露出GBA主机，能感应光亮度的装置。至于该装置感光后对游戏的影响至今还是一个谜……小岛秀夫表示希望让玩家能在游戏时同时意识到自然。不过配上这样一个装置的正版游戏价格恐怕是不会低了，而其被模拟或者被D版的可能性就更……

另外本月日本AM3公司公布将发售一款GBA用的接口设备，玩家只要把存储有专用动画片的SmartMedia记忆卡插入该设备，就可以利用GBA来看动画，该SmartMedia记忆卡可重复写入数据。还可以读出JPEG格式的图象、音乐或E-BOOK电子书等。预计今年10月推出市场，价格为2800日元，这终于完整地实现了GBA的多媒体播放功能！







GBA SP初体验

今天终于拿到期待已久的新主机（银色）——GAMEBOY ADVANCE SP，果然“闻名不如见面”：与网上看到的图片一样这么吸引人，银闪闪的外壳很有金属感、非常cool，但体积比我想像中的要大一点。任天堂到目前为止一共发布了三种颜色的主机，银色（时尚）、蓝色（稳重）、黑色（高贵）。不久应该会出更多的颜色，如能换机壳就更好了。





这款新的GBA主机“GBA SP”，预定情人节2月14日发售，定价12500日元，折合人民币860左右，不过我却是以1200买来的——没办法，想玩新东西就要有所牺牲。这样还迟了三天才拿到，遗憾啊！其实GBA SP都是指定在国内生产的，成本应该比日本本土生产低不少，所以价钱下调空间很大，但要降到900元左右的话，我看要再等半年以后吧。记住Made in China才是正货，买时要看清楚。

这款新型GBA主机的外型是采取折叠式的方式，而画面虽然同样采用与GBA一样的反射型TFT液晶，但GBA SP的屏幕采用的是前置照明的设计，因此画面也将会更加明亮，开灯时在完全黑暗的环境下显示亦极为清晰，不必再担心受环境影响，但关闭背光后GBA SP没原来的GBA清晰，不解为何如此。而它的外型与折叠手机一样采取屏幕画面和摇杆分开的折叠式正方形设计，其实它是沿用了最早的GameBoy的按钮设计，所以手感似乎没GBA好，特别是玩格斗游戏的时候按键很不爽，它的方向键位置是下凹的（应该是为了保护折合时不划花屏幕），SELECT及START键放到了下面，离太远了，按




键时很不习惯。这次按键的设备采用的是离子型按键，非常敏感，但LR键按起来就是不爽。要外型cool、时尚就要牺牲“爽”，鱼与熊掌不可同时兼得啊。

现在来看一下它的规格，长宽约8厘米（8.46×8.2厘米），厚约2.43厘米左右，重量则约为143克。而它的液晶屏幕大小则与现行GBA大小相同，都是4.08厘米×6.12厘米的大小，分辨率为240×160，能显示32000位色，其实它和以前的GBA是一样的，只不过是加多了一个背光板，但足以使GBA游戏重见光明，




解决了一个大难题，这个改进应该是最受大家赞同的，而且它的背光效果比进口的“Afterburner”要好很多，但比起彩屏手机当然还是逊色了点。

“GBA SP”还有一个比较吸引人的改进，就是加了充电功能，它采用锂离子充电，电池内置方式，开着灯可使用10小时左右，不开灯可使用18小时左右，至于内置电池的充电时间约3小时左右，充满电它会自动关闭，是一个安全的设计。充电的时候要注意千万不要用它自带的变压器直接插进一般的电源插座充电，否则一千多大洋就会立即化为乌有，买时要另外买一个220V转110V的变压器来才行。

再看看它的背面，充电电池上有一个十字小螺丝，它不兼容其它电池，所以没电的时候恐怕也不可以用其它电池来顶替，小日本也真会做生意，坏了也要用回他的电池？肯定不会，不过我想可能很快就会有与它相兼容的充电池出现。另外这款“GBA SP”也对应之前推出的GBA对打线与GBA、NGC连接线，除了这两条连接线对它还有用外，其它的外设就派不上用场了。而且要用耳机听就要用专用耳机接口，一般的耳机口插不进去，必须要购买一条转接线才行，要600日元，大约40元人民币，也不便宜的说。不过我买GBA SP的时候老板说没货，因此不知道效果如何。声音方面这次改进也不少，音量比GBA响亮多了，在杂声比较大的地方也能听得很清晰！





GBA SP和GBA一样，兼容GBA、GB和GBC卡带，而且还兼容所有烧录卡带（如果它不兼容的话就是一个失败的产品）。之前很多人的担心现在都解除了吧！还有一个大家比较关心的问题就是GBA SP用久了会不会掉色？GBA SP是采用喷漆后再涂上一层保护膜在上面，像一些银色手机一样。其实一般用手摸是完全没问题的，只要不用硬物划它、不把它丢在地上踩它就不会花，所以指甲长了记得剪啊。还有一个地方是最容易花的，就是插卡带的边缘，各位插卡、拔卡的时候要小心啊！

总结一下：首先手感不如GBA来得爽，它只有cool、时尚、小巧可以形容。如果GBA本身有内置背光板的话我不会选GBA SP，但加个After Burner背光板上去效果又没GBA SP好，而且价格又贵，加起来差不多等于一台GBA SP的价格。因此我还是选择了GBA SP！这是任天堂的经营策略吧，你会怎样选择呢？

图片	名称及规格	参考价
	GameBoyAdvance	598
	GameBoyAdvance SP	1160
	GBA-Link64M(套)	198
	GBA-Link128M(单卡)	168
	EZ-Flash 128M(套)	498
	EZ-Flash 256M(套)	698
	XG-Flash 128M(套)	498
	XG-Flash 256M(套)	698
	VisolyX-128M(套)	425
	新猛福智慧宝盒128M(套)	345
	Flash2Advance 256M(套)	738
	Flash2Advance 128M(套)	568
	原装Afterburner背光板	338
	国产Afterburner背光板	188
	北通充电器1200mA	32
	EP1300配充电器	75
	GBA专用螺丝刀	12
	GBA-LENS防偏镜	12
	背灯放大镜	15
	GBA SP豪华包	22
	GBA豪华尼龙手提包（竖）	15
	GBA尼龙手提包（横）	12
	GBA七彩卡盒	3
	GBA-保护软胶套	12
	GBA七彩机身壳	38
	MADCOW-日光灯管	35
	三合一超白光虫子灯	10
	北通四合一摇杆	30
	MADCOW-五合一摇杆	60
	GBA-收音机	25
	GBA四头对打线	30
	GBA两头对打线	10
	GBA耳机连线	10
	GBA手提绳	5
	GBA充电+扩音+摇杆	70
	GBA摄像头	298
	电视接收器	448

GBA 游戏回顾



《FFTA》果然不负众望，在《FAMI 通》上面取得了很高的评价，值得庆贺。自己也重新开始了《FFTA》的攻略旅程，希望这一次不要再半途而废吧……转眼就到 4 月了，看了一下各大厂商所公布的游戏发售列表，阵容相当强大，这对于我们这些游戏玩家来说，又将是一次致命性的打击。低头看了看自己空空的口袋，唉～这就是生活。





0876 - Lord of the Rings - Futatsu no Tou (J)				
画面：8	音乐：7	操作：8	系统：8	综合：8



我发誓自己真的没看过《指环王》这部电影。虽然知道它的评价很高，但我却有一个怪癖——只要是自己感觉好的电影就一定要到电影院去看，死也不会买那些质量低劣的 VCD。因为这些原因，错过了这部很好的系列电影。而我只有通过媒体和朋友的介绍，才得以了解其中的一点剧情。相信看过原作和电影的朋友一定对其中那些充满魅力的人物印象深刻吧。成熟冷静的阿拉贡，善良的荷比人费罗多，帅气的精灵弓箭手莱古拉斯等等……这些都是令指环迷们为之疯狂的角色。一直以来期待着能在各大家用机上玩到《指环王》的游戏作品，梦想着能亲手控制着原作中的英雄，斩杀恶魔、替天行道。现在梦想终于成真了，著名的 EA 公司在 PS2 和 GBA 上同时推出了《指环王——双塔》的游戏。PS2 版本的游戏是传统的 ACT 类型，而 GBA 上的则变成了令人大为兴奋的 ARPG。想必玩惯了《暗黑破坏神》的朋友们一定能很快上手。接下来让我们看看这部改编游戏的质量吧。刚进入游戏就会提供给玩家 5 个不同的游戏角色选择，分别是阿拉贡、甘道夫、费罗多、莱古拉斯，还有一个不认识的 MM ……可以说传统 ARPG 的几种典型职业都包括在内了。选择完人物后并不是直接进入游戏，而是出乎意料地播放了一段高质量的电影片段，效果相当出色——看来 GBA 的媒体播放的机能的确很强。游戏的地图场景很大，很有气势，战斗时的爽快感很强烈，杀完那些恶心的怪物以后还有道具可以拿，象什么 HP 恢复道具啊，装备什么的是必不可少的，当然还有可能打到极品装备。因为游戏系统太酷似暗黑，所以很有带入感。这里值得一提的就是游戏的制作厂商 EA，我本来对 EA 的游戏制作能力一向很怀疑，尤其是对于足球游戏《FIFA》系列的看法一直很差，以至于对 EA 公司整体都没有什么好感。但这一次却令我大吃一惊，没想到 EA 已经完全吃透了 GBA 的机能，同屏内显示许多人物时也不会有丝毫的跳桢，实在是很可怕。看着那些绚丽的魔法和武器特效，真正从心底感叹 EA 的游戏制作实力之强大，剑与魔的世界很吸引人，欧罗巴神话故事也很吸引人，在这些史诗一般的争斗中可以发现很多人性丑恶的一面和脆弱的一面，我想那些作者正是想通过这些作品来传递给人们这样的讯息吧。





0884 - Tennis no Ouji-sama 2003 Passion (J)				
画面：8	音乐：7	操作：7	系统：8	综合：7

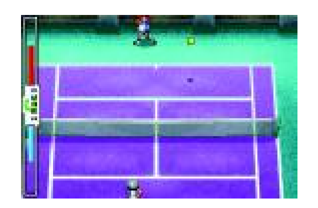


《网球王子》是近期以来集英社几大支柱作品之一。2002年是集英社大暴走的一年，几大热门漫画作品纷纷出击，均取得了不俗的成绩。《游戏王》、《One Piece》、《Hunter X Hunter》都是最近青少年们讨论最多的话题。而这部《网球王子》却吸引了大批女性Fans的眼球，至于原因嘛，嘿嘿，都是帅哥惹的祸。近几年来以《SLAM DUNK》为代表的体育题材的漫画有不少，但以网球作为题材还真是很少的（印象里只有浦泽直树的《LUCK》）。说起来网球的规则很简单，游戏的操作方法也很简单，A键是击球，B键是吊高球，上网后挥拍自动变为扣杀。画面左边还设置了一条能量槽，随着游戏的进行，能量槽就会不断的增加，到加满的时候就是玩家发飚的时候了，看到人物全身闪烁时迅速按下L＋R＋A/B击球就可以使出每个角色独有的必杀技（还有大魄力的画面可以看）。每名人物的必杀技的效果也都是不同的，有的是曲线球，有的则是瞬间移动球（无话可说，日本人的体育漫画里都有这样违反物理法则的东西存在）这些必杀技可是在关键时刻能够起到扭转局势的作用哦。初期可以选择的人物只有9个（红版本4个，蓝版本5个）其它那些问号里的人物当然要靠玩家自己打出来啦，至于方法，嘿，玩了就知道。不同的人物在速度和击球力量上也有差异，初级玩家还是选择主角越前龙马比较合适，因为他的数值是所有人中最平均的，很容易控制，只是有时候接球时会丢拍，难道体质太弱？本作居然也同样分成了两个版本，看来自从口袋妖怪的这种作法收到效果后，其他厂家也纷纷效仿，都想赚上一笔。但他们恐怕忘了，口袋妖怪的成功是建立在它那超强的游戏性之上的，希望各大游戏厂商不要被利益蒙蔽了眼睛，要多多学习任天堂的这种游戏制作理念才是真的。









哈哈，最后差点忘了说了，这款游戏里还有语音哦，在GBA上就能够听到各位声优的表演，Fans们一定要捧场。找上几个好朋友一起来一场对决吧！

0887 - Lode Runner (J)				
画面：6	音乐：7	操作：9	系统：9	综合：8



拿到这个游戏的时候，我流泪了，哭得象个傻瓜似的，不为什么，只因为那部叫作《挖金块》的游戏。也许大家还曾记得那部FC上的《挖金块》，我永远无法忘记这部游戏给我童年带来的快乐。或许我可以忘记《魂斗罗》，可以忘记《超级玛丽》，但绝对不会忘记它。打开EMU，选择ROM，进入游戏，看见了那个熟悉的标题，心中再也抑制不住激动。关卡设计得还是那么的巧妙，操作方法还是那么的简便，仿佛一切都没有变，改变的只是那个傻傻的主角和那个被称为炸弹人前身的敌人。游戏的方法很简单，偷光画面上的金块就会出现一个时空门，然后进入其中就可以过关了。看似很简单的规则，但玩起来却真的没那么容易，尤其是后期的几个关卡设计得非常有难度。事前不作好计算的话很容易把自己挖进死胡同里。看到自己挖的坑把自己埋掉的时候，就能真正体会到“搬起石头砸自己脚”这句话的含义。一向很看中在掌机上出品的益智游戏，也许是自己小时候俄罗斯方块玩多的缘故吧。一个人躲在被窝里面，嘴上咬个手电筒，虽然条件艰苦，但是却丝毫不影响对游戏的热情，这样的童年值得再三回味。相信大家一定也有同样的感受，只有经历过FC时代的玩家才能被称之为真.玩家。虽然那个时代的游戏无法同今日动不动就3D CG，全程语音相提并论，但我们却玩得很快乐。这才是真正的游戏，没有华丽的画面，没有绚丽的效果，没有复杂的剧情和对白，有的只是耐玩、好玩，以及对孩提时代甜蜜的回忆。谢谢你，电子游戏，有了你生活才变得如此的丰富多采。





0891 - Wings (U)				
画面：7	音乐：9	操作：7	系统：7	综合：7



第二次世界大战，起因于德国在欧洲发动了大规模的侵略战争，在这次人类历史上最残酷的战争中，涌现了很多感人至深的故事。诺曼底登陆、北非沙漠空战等等一系列经典战役都是军事迷们津津乐道的话题。这部游戏就是取材自二次大战中最精彩的空战部分为蓝本制作而成的飞机模拟游戏。游戏采用的是第一人称视点，让人能够体会到亲身坐在飞机里的滋味。操作方法比较简单，方向键控制机体，A键射击，L和R分别是左右两个后视镜的控制。初次上手感觉有点生涩，尤其是机枪的准心很难瞄准敌机，主要是由于GBA屏幕太小，远距离看起来更是吃力，有条件的朋友一定要准备一个放大镜。游戏模式很丰富，居然还具有连机对战模式，可惜EMU没有这个功能，只能等买了GBA后再和朋友一起尝试一下了。故事模式可以选择两个派别，分别是盟军和德军，不同的选择所发展的剧情也是不同的，你可以作为代表正义的一方盟军去痛打德国鬼子，也可以选择罪恶深重的德国法西斯（不推荐！）。游戏的背景音乐很有气氛，将二次大战时期弥漫着硝烟味的战场氛围烘托到了极致。过去曾在FC上玩过一部叫《红巾特攻队》的飞机射击游戏，把空战的感觉体现地非常到位，这次的《Wings》玩起来也有那么点味道。要把飞行时那种脱离地心引力的感觉表现出来，那这部游戏就算成功了，这也是近期很多飞行模拟游戏所没有把握住的东西（《皇牌空战》系列除外）而这部作品却很好地把握住了这个主题，仿佛把人们又带入了那段血雨腥风的二战时期。白鸽，橄榄枝，人类呼唤着真正的和平，我们不希望再看到那段惨痛的历史再次上演，永远记住过去，为的是提醒自己不再重蹈覆辙！





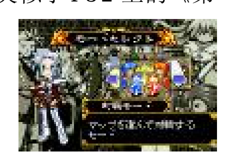


0895-Tales of the World - Summoner's Lineage (J)				
画面：8	音乐：7	操作：8	系统：8	综合：8



和上期的《FFTA》一样，这个ROM刚刚拿到手，粗略地玩了一下游戏，感觉总体还是不错的，但它却不是标准的传说系列，为什么要这样说？如果大家有曾玩过GB上的那部《口袋之王》的SLG游戏的话，你就会发现两者有着太多的相似之处了。无论是游戏的画面风格，怪物的造型，以及游戏的操作系统都是如此的相似。可以说这部新的“传说世界”并不能真正算是传说系列的续作，确却地说应该是《口袋之王》的续作才对。很难理解为什么NAMCO要牵强地把它和传说系列搭上关系，也许是想借助“传说”的大人气来赚上一票吧。那么就让我们来看看这部传说中的大作究竟是什么样子。

游戏的主角费雷是《幻想传说》中的精灵召唤士库拉斯的后代，所以他继承了祖先的召唤技能，周游世界收集着各种召唤用的戒指和材料，主角身边还有一个女性妖精，是他得力的助手（这种设定与《幻想传说》很相似）。游戏的背景依然设定在“幻想传说”的大陆上，但是时代却是发生在前一个世界的400年以后。以上便是官方所公布的游戏资料。从中可以看出，这部作品定位成《幻想传说》续篇还是比较合适的，但是它的游戏系统却与传说系列完全不同了。本作采用传统的SLG系统，战场上可以自由的操纵自己所支配的单位进行移动、攻击、发动技能等。游戏任务也是占领据点，敌全灭等等。可以说它继承了一切SLG应有的要素，战斗系统类似于PS2上的《第7兵团》，画面和人物设定都很卡通化。ROM刚放出后，一些朋友就抱怨起画面和人物设定，说完全破坏了传说系列在其心中美好的印象。其实严格来说谈不上什么破坏不破坏的，因为它本身就是另一部作品的续作，而且当你深入研究下去，还是会发觉它所独有的游戏乐趣的。所以任何游戏并不能凭第一印象便将其一棍子打死，切忌有浮躁心理，只要你能静下心来细细品味游戏，我想你肯定会发现每个游戏所特有的滋味。游戏上手时间不长，这个月将把它和《FFTA》作为重点攻略对象，同时也期待传说系列的正统续作的登场！





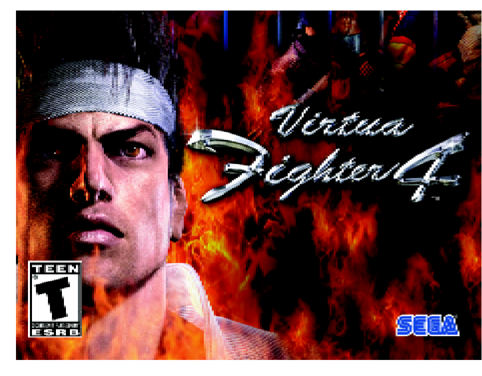


街机模拟进度报告

1、SEGA 和 Sammy

或许有读者感到奇怪，这个和街机模拟几乎不怎么拉得上关系的消息怎么会在这里出现？虽然目前世界大型街机市场不断萎缩，但仍然占据游戏市场不小的一块，作为街机营业两大巨头的SEGA和SAMMY，合并的消息自然是我等街机拥趸需要关注的，我在这里作为特例给大家初步分析一下：

两家公司都是成立于六十年代的老游戏厂商，但SEGA在街机业的霸主地位几乎是公认的，SAMMY虽涉足街机市场不少时日，但留给大家最深刻的印象还是在它制作的赌博游戏上，在合并上似乎SEGA占了主席，但事实却并非如此。SEGA进军家用机市场失败后，欠下了巨额债务，虽在2002年放弃家用机市场转战游戏软件，但效果并不太明显，加之一向在体育游戏制作方面占有不少营业额的SEGA，在北美市场不敌老牌体育游戏厂商EA，导致销售情况惨淡，在财政问题更是雪上加霜。SAMMY一向是赌博类游戏数一数二的游戏制作公司，在这方面赢得不小的利润，但街机市场的惨淡使SAMMY也未达到预计财政收入，只能靠家用机方面苦苦支撑。2002年SAMMY曾购入SEGA DREAMCAST的半导体部门，从此两大公司高层间接触甚密，借助SAMMY的资金，SEGA或许能扭转以往的财政赤字，而SAMMY借助SEGA的开发能力，也可以增加自己的产品类别，拓宽市场。虽然SEGA有足够的人才和大量的招牌资源，但出钱的总是老大，合并后应该是SAMMY入主SEGA，这虽然在管理上有一定的优势（现在SEGA的管理阶层简直糟糕透顶了），但SEGA能否维持自己游戏的独特风格，这只有以后才清楚，作为一个街机游戏的忠实拥趸，希望两大街机公司合作能扭转目前街机市场的状况，开拓出一片新天地。



责编小记

这个月的模拟界似乎一下热火起来，Model2c基板的模拟、《国民教育委员会》的模拟支持、以及即将来到的Konami GX系统，这些都是街机模拟飞速发展的直接表现，这让我都有些目不暇接了。街机系统的模拟向来都比家用机慢不少，毕竟街机系统无论在种类还是加密强度都比家用机多得多，好在我们模拟界有ELSemi、MAME那帮充满热情、永不知疲倦的人在默默工作着，街机模拟的未来一片光明……

另外《电神魔傀II》似乎模拟有望，68301并不是定制芯片，只是68k的变种而已，看来目前把ROM DMUP下来才是最迫切的一步。

这期给大家送上的MAME周边是MAMu制作的图标包，图片使用了透明效果，相比官方那个方方正正的图标包，这个的效果实在好太多了，可惜的是不能对应全部游戏。

微风

daodo@163.net

2、Guru's小组本月Dump消息

Guru每个月都能收到不少的街机基板，看来除了Dump ROM以外，基板的整理也是一项不小的工作。有些游戏模拟得确实非常快，2月21号才到达的《Mad Shark》和《Rapid Hero》已经在MAME的工作进度页Show出了很完美的截图，奇怪的是《Mad Shark》已经在MAME v0.66的支持列表中，而著名的射击游戏《Rapid Hero》却连MAME源代码里也无法找到它的身影，同样的还有上次为大家介绍的那个有超酷人设的动作射击游戏《婆娑罗》，这次估计又是MAME老大Nicola



搞的鬼。无论如何，Guru小组的工作效率绝对是一流的，这同样表现在对MAME成员的Aaron Giles模拟大容量CHD游戏的支持上，据Guru小组说，这类游戏只要基板能到手上，模拟也是“So easy”的事情。



另外关于《电神魔傀》这个广受国内玩家关注的游戏，目前Dump状况仍无法得知。关于这块基板使用的主CPU 68301的问题，我咨询了MAME32Plus的开发者楚江和BUT后了解到，68301只不过是68k的一个变种而已，也就是68301=68000+控制单元，68301只是一块整合芯片，只要芯片里面没有on-chip ROM，凭借目前已经完美的68k模拟核心，游戏的模拟应该不是什么难事。既然这样，大家只有放下耐心来等了。

3、Nebula新版的惊喜和游戏解锁事件



本月关于Nebula2.23版对新NeoGeo游戏解锁的事件，经证实是ELSemi编译时忘记的缘故，已经推出新版来弥补这个“错误”，虽被称为错误，或许对一部分玩家来说是一份大礼，在目前Nebula对NeoGeo模拟已经非常完美的情况下，2.23版绝对值得所有爱好者珍藏！而原来Nebula所谓的惊喜被证实为ELSemi自己编写的一个街机仿真显示插件，经我测试效果是目前同类模拟器中最好的，具体可看本月的焦点文章。

4、 Model2模拟的飞跃——Nebula AM2 v0.6

目前对Model2的模拟只有Nebula一枝独秀，仿佛永不知道疲倦的模拟神人ELSemi在自己生日过后的第二天放出了新版Nebula AM2，此次最大的进步在于Model 2C (Fujitsu MB86235) DSP 的模拟，这块令人恐惧的辅助芯片在ELSemi的努力下终于几乎可以正常模拟了，其带来的效果是大量Model2游戏的支持和看起来没什么缺陷的游戏贴图。另外新版Nebula AM2修正了许多模拟中的错误，虽然运行速度没有经过特别的优化，但比前一版实在好太多了，在我的P4电脑上彩京的《零式枪手》终于完美地运行起来，虽然许多游戏以目前的电脑性能还无法被运行到正常速度，但已经是一个巨大的飞跃。在测试新版支持的Model2游戏中发现，几乎所有游戏运行起来都很正常，Nebula AM2的模拟程度已经大大超越了我的想象，看来Model2全系列基板模拟不远矣……回想起两年前，Model2这块基板的模拟仍然是可望而不可及的，看来模拟界的发展除了要电脑硬件的支持外，还需要ELSemi这样的高人来支撑。

5、新Cps2游戏XOR表释放：《1944：The Loop Master》

相隔上次XOR表的发布时间非常短，这个游戏的XOR是Cps2shock为庆祝Nebula作者ELSemi生日而发表的，我们也可以说沾了一下光。Cps2上的飞行射击游戏向来以爽快著名，《194x》系列在红白机时代就已经成为了Capcom的招牌作品，作为此系列的最新作，借助CPS-2基板强劲的二维性能，《1944：The Loop Master》无论在系统还是画面方面都非常完善，下面给大家简单地介绍一下该游戏的系统：



Charge系统：这是结合蓄力和前作的翻转轰炸攻击而成的新系统，按住攻击键可增加Charge槽，蓄力可随时中断，Charge槽并不会因为取消蓄力而归零，只会慢慢地减少。当Charge槽满后释放可以提升飞机的飞行高



度，进行大范围轰炸，此时飞机为无敌状态，攻击威力增大，但攻击距离缩小，范围变为一排，携带副机作九十度散射。保持Charge槽为不满状态，随时调用是游戏中使用比较多的技巧。

副机系统：《194x》系列的副机系统一直都非常有特色，副机有自己的血槽，经受一定的敌弹攻击会爆掉，《1944》中可以不断获得副机存储起来随时更换。

突破基本攻击：控制的飞机在拿了两段武器会呈饱和状态，此时吃进武器只会增加得分，而在使用Charge攻击地面的特定地方时候可能打出隐藏的宝物，可为飞机的基本武器再增加一段攻击力。

另外值得一提的是该游戏的背景音乐，和场景结合得很紧密，把气氛衬托得非常好，特别是沙漠那关结合牛仔音乐，是我的最爱！

6、 MAME

每月有MAME陪伴确实不是一般的享受，比起庞大的游戏支持量来说，我更喜欢对部分游戏完善模拟和加入一两个超经典游戏驱动的方式，因为只有这样我才能慢慢、深入地把游戏品出已遗忘的味道，本月发布的MAMEv0.66版就是这种类型：



标题：FR-34

更新内容：

声音驱动的改良：

- 修正了《Pachinko Sexy Reaction》中的样本[Suppi-Chan]
- 对Namco NA声音模拟进行了大量的改进[cync]
- 游戏《IQ Block》声音模拟成功[David Haywood]
- 修正了游戏《Exterminator》中的鼓声[Steve Ellenoff, Jim Hernandez]

其它驱动的改变：

- 对Namco NA的驱动进行了混合改进[Phil Stroffolino]
- 对Nintendo VS 和 Playchoice驱动作了单独改进并添加了几个游戏
- 单独修正了《Super Real Darwin》的错误[Acho A. Tang]

主程序的改变：

- 新的 -high_priority（高优先权）选项来增加线路优先权使得MAME程序在就算其它程序在运行时，它也能运行得很好；它的默认值是关闭着的，因为开着它会使MAME使用更多的CPU时间
- 对于离散的声音系统作了主要的更新；这个包括了在UI里的可调参数控制，而且还有canyon, polaris, sprint和ultratnk新的声音支持[Derrick Renaud & Keith Wilkins]
- 修正了一些在I86/NEC CPU模拟的错误；这个包括了在Geostorm里的光栅效果问题和Lethal Thunder里的99 Credits错误 [Bryan McPhail]

源代码的改变：

- 使用新的GCC 3.2.2编译
- YMF262模拟的第一个版本 [Jarek Burczynski]

新游戏支持：

Fantasy '95 [Brian A. Troha]
Hana no Mai [Nicola Salmoria]
Mahjong Friday [Nicola Salmoria]
Mahjong Dial Q2 [Nicola Salmoria]
Don Den Mahjong [Nicola Salmoria]
Watashiha Suzumechan [Nicola Salmoria]
Mahjong Studio 101 [Nicola Salmoria]
Mahjong Derringer [Nicola Salmoria]
Hana Yayoi [Nicola Salmoria]
Untouchable [Nicola Salmoria]
Rong Rong [Nicola Salmoria]
Don Den Lover Vol. 1 [Nicola Salmoria]
Quiz Channel Question [Nicola Salmoria]
Mad Donna [David Haywood]
Dorodon [Frank Palazzolo]
Ben Bero Beh [Phil Stroffolino, Acho A. Tang]
Halley's Comet[Phil Stroffolino, Acho A. Tang]
Triv Quiz [MooglyGuy]
Gigas [Tomasz Slanina]
Gigas Mark II [Tomasz Slanina]
Mad Shark [Luca Elia]
Ultra Toukon Densetsu [Luca Elia]

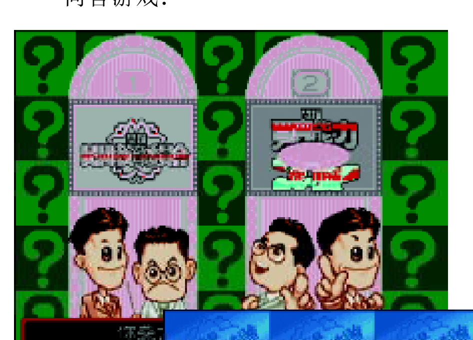
关于版本的说明：

对新版MAME第一感觉是没有以前版本稳定了，不清楚这到底是因为使用新的GCC 3.2.2编译源代码还是因为其它缘故，论坛不断有人Post说MAME在模拟游戏时会定版，以MAME的脾气是不会让这种现象存在于正式游戏驱动里的。随着官方的MAME发表，官方MAME32也很快放了出来，虽然不会有运行游戏过程定版的问题，但新的问题又出现了，在一些电脑上会出现退出MAME32非法操作的现象，虽然官方很快放出了个Fix文件，但各种小错误还是不少。看来许多对根本的改变影响了MAME的稳定，不少非官方MAME也对MAME32 升级那些面目全非的代码很反感。总体来说，新版MAME给一种不太稳定的感觉，而标题：FR-34也无法理解是什么意思，倒是楚江发布的MAME32Plus在我测试时没发现什么问题，所以这次光盘也给大家送上新版的MAME32Plus。

另外，Aaron Giles的新模拟的硬盘游戏已经把CPU的频率要求提高到 20GHz ，难道是为了创造另一项吉尼斯世界记录？

新版游戏推荐：

问答游戏：





从来没有一款问答游戏能荣登新版MAME游戏第一推荐的宝座，作为一款在论坛问得最多的游戏，《国民教育委员会》被誉为超经典中的经典绝不为过，MAME小组在发布截图到新版的发表，用了两天都不到，许多人在一夜之间实现了长久自己以来的愿望……

这款游戏并不是台湾制作的，而是台湾人把这款游戏汉化后，起了《国民教育委员会》这个如此“台湾”的名字，其实问答游戏向来游戏性都不错，只是街机上的问答游戏大多是日文我们看不懂，这款全中文、制作如此细心的《国民教育委员会》，吸引玩家目光是理所当然的。游戏在经历三题初级新闻问题后，可以选择自己的人生方向，是上学还是经商，这个分类除了在问题上各有偏向外，难度相差也不小，除了达人级的问答好手外，想在经商路线生存难度很大（看着自己的分公司陆续倒闭，最后变成一个公司的小组长那种感觉真不好受……）。读书路线的问题更贴切我们，各种分类也很明确，包涵了数学、语文、课外等系列，可选择自己擅长的方面（投到回答天才问题就惨了），到一定的时候会进入升学考试，从国小一直读到大学。这款游戏对玩家的评价非常中肯，回答问题的正确率不高即使是无限投币也会非常没有成就感哦！游戏的容量虽然只有3M，可问题量非常庞大，途中几乎没有重复的问题出现，从这里看得出制作者的细心程度。叫上一帮好朋友，坐在电脑前各自发挥自己的智慧在游戏中选择自己的人生，是一件非常有趣的事呢！



棋类游戏：



MAMEv0.66果然BT，两大主打游戏的类型都非常另类。《Don Don Lover-决战于黑白之间》也是一款全中文黑白棋游戏，这是Dynax在香港发布的版本，游戏的人设在当时属于非常不错的，电脑的AI也不低，在占据角落这类绝好位置会出现挺有魄力的特写，对战的电脑角色也会有相应的话哦！每盘游戏都有一个绝招，说白了是在自己落棋不定时让电脑给出最好的建议。而电脑的MM处于劣势时会撒娇要你下她指定的位置，如果接受则会增加游戏时间，不过这类一般是不讨好的棋子，一子下错有可能被翻盘，大家可千万别给女色引诱！

射击类游戏：

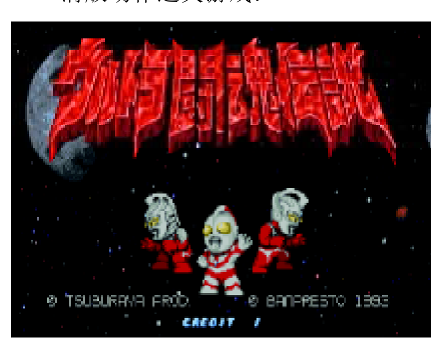


《Mad Shark》是一款完全模仿《雷电》的射击游戏，除了画面外，系统上几乎是完全一致。虽然是毫无创新的游戏，



但生在当年飞行射击游戏大热的年代，其受欢迎程度也不低，大家不妨把它当成《雷电》的画面加强版来玩，呵呵。可惜的是《Rapid Hero》这个爽快型射击游戏没添加进去，只能留到下个月的游戏推荐。

清版动作过关游戏：



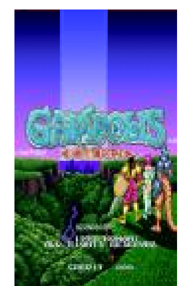
这版MAME竟然模拟了一个以咸蛋超人为主题的ACT，准确的说，就是一个不知名游戏公司Tsuburaya Prod.于1993年制作，然后交付给眼镜厂发行的游戏。游戏的Q版人物倒是挺大比例，也加入了蓄力系统，不过游戏比较单调，出招判定也不好，对Ultraman有兴趣的玩家不妨试试。



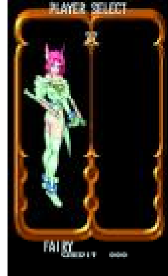
下版MAME游戏模拟预告：

虽然新版MAME才发布两天，但MAME的官方主页上又发表一大堆新游戏模拟的报告，虽然觉得这版MAME发布得稍微早了点，但一下子把我们撑得太饱并不是件好事。下版MAME的焦点绝对是那堆让大家久等的KONAMI游戏，下面给大家粗略列一下：

黄金鹰之剑：



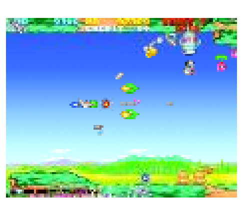
这个KONAMI的超经典纵版动作游戏一直被玩家们津津乐道，游戏ROM早已是人手一份，MAME放出的模拟的游戏截图也已经没什么错误了，只是感觉色彩淡了点，这绝对是下版MAME的主打！





极上沙罗曼蛇





非常有人气的另类《沙罗曼蛇》系列，画风和游戏过程都非常搞笑，在街机上这个系列有两款游戏，虽然MAME很久前就宣称对这两个游戏的模拟，但一直是雷声大雨点小，这次从抓图质量来看模拟应该不会有什么问题，看来MAME对KONAMI GX系统的模拟有非常大的突破啊，期待《兵蜂Yahoo》的出现！





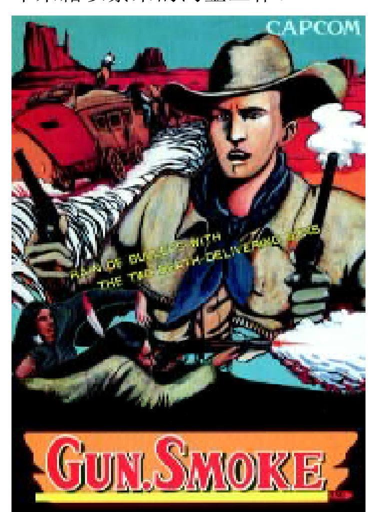
经典街机游戏推荐

GUN.SMOKE

故事篇

中文名	荒野大镖客
英文名	Gun Smoke
年份	1985
制作公司	CAPCOM
游戏类型	动作射击（STG）

一间以盛产金矿而闻名的村庄，由于被匪徒当作打劫的目标而被迫中断了多年来籍以繁荣的淘金工作。



热爱和平的村民们在没有办法的情况下，村长提议，将大家淘金积累下来的血汗钱捐献出来，作为悬赏匪徒的首级的赏金，大家在等待救世主的出现。

此时，一名年仅21岁的年轻人比尔勇敢的站了出来，希望借助自己纯熟的枪法来消灭抢劫的匪徒，然而数量众多的匪徒和实力强大的首领并不是那么容易对付的，他能够以一己之力拯救这个可怜的村庄吗？和平会重新回到村民中间吗？这一切都要靠玩家的勇气和枪法去决定。

系统篇：

虽然是CAPCOM公司早期制作的一款动作射击游戏，系统却非常有创意，多方向射击控制和物品购买一直沿用至今。

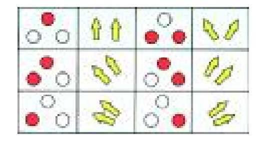
1、物品系统

……加快移动速度

……加大攻击范围

……补充特殊武器弹药

2、射击系统



鉴赏篇：

此款游戏是Capcom在任天堂红白机上大获成功的射击游戏移植到街机的同名作，可以说，它的辉煌自红白机开始。虽然只是移植作品，但无论从游戏画面还是系统都有巨大的进步，从而让许多《荒野大镖客》爱好者的目光从FC上转移到了街机。

既然是以美国西部为背景，自然少不了牛仔的登场，有牛仔自然是为了赏金，CAPCOM灵活运用了赏金这个概念，建立了在游戏中途设立商人的物品交易系统，让我等牛仔迷为之疯狂，怀念起当初在有限的金钱下，为到底是购买一匹白马还是购买一把威力巨大的枪而烦恼的时候。游戏中金钱来源于消灭路途中的敌人和每关消灭的BOSS得到的赏金，有钱才能买更好的武器。



游戏在借鉴了飞行射击游戏的卷轴式画面的同时，还独创了多方位的射击模式，相对于红白机的版本把射击键增加到三个，对玩家控制技巧的要求也相应提高，虽然这直接导致该游戏的难度进一步地增大。一直以来都觉得，Capcom在游戏爽快感的把握上确实有一手，游戏因为限制了武器的射程，要快速消灭敌人，必须进行近距离攻击，这除了要求玩家对子弹快速的反应外，还要控制好三键位射击方向，那种紧迫感和刺激感是许多同类游戏望尘莫及的。

接触过《荒野大镖客》的玩家，一定对那变态的难度记忆犹新，街机版的难度比家用机的更胜一筹，不规律运动的敌人比飞行射击游戏规律性飞行的敌机更令人头疼，一不小心就会陷入敌人的子弹包围网，但那种每次离死亡只有一线间，把敌人BOSS消灭后的兴奋，让我们有一玩再玩的冲动。



看来，是考验自己的时候了，拿起双枪，进入西部枪战的世界，扮演一回把生命作为赌注的大镖客吧！

ELEVATOR ACTION -RETURNS-

中文名	电梯II——回归
英文名	Elevator Action Returns
年份	1994
制作公司	TAITO
游戏类型	动作过关（ACT）

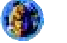
故事篇：

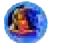
你的任务就是渗透入一批从内部控制了摩天大楼、飞机场、地下通路以及一个海底油田、一个导弹发射基地的匪徒之中。这帮无恶不作的歹徒妄图利用手中的核弹作威胁来实现他们控制整个世界的计划。你的特殊装备部队为了将世界从邪恶中挽救出来，必须潜入这几个敌人基地，四处收集各种必需的情报。充分利用你手中的精良装备，把恐怖分子的阴谋毁灭！



系统篇： 调整使用 // 图jd2edit.jpg

1、 人物介绍


KART BRADFIELD 24岁、男性
……能力：全面移动速度快


EDIE BURRET 22岁、女性
……能力：是轻型射顶武器的定级高手


JAD THE TAFF 32岁、男性
……能力：强壮，擅长大型重武器的使用

2、 场景介绍

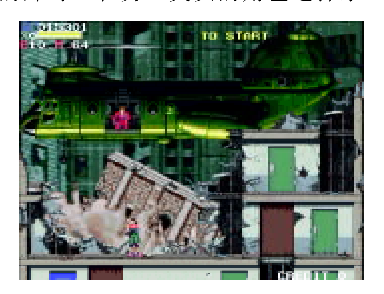


鉴赏篇：

《电梯大战》系列可是TAITO公司的招牌大作，虽然《电梯》一代在当时来说只算是个小品级的游戏，但极具创意的游戏系统却迷倒无数玩家，最新作也于最近在GBA上发表，其影响力可谓深远。

这款《电梯大战2——回归》在国内机厅并不多见，笔者只在广州的一间机室玩过几次，虽然经过不少时日，但靓丽的画面和火爆的场景一直留在我的记忆中，直到MAME支持这个游戏为止，我才能实现穿版的愿望。

游戏采用了典型的帅哥、壮男、美女的角色选择系统，借助性能强劲的Taito F3基板系统，画面可谓是当时街机游戏的翘楚，各种武器产生的爆炸效果和人物在灯光下的残影都栩栩如生。除了画面外，本作在原《电梯大战》的基础上进行了全面的改进，场景不再是固定于一个地方，通过画面滚动把整个地图扩展得非常大，场景中的许多物品都可以破坏，完全可以满足玩家的破坏欲望。为了让故事衔接得更完善，TAITO在场景的选择上非常考究，除了第一关典型的大楼电梯口潜入外，还加入了机场、地下街道、海底油田、导弹基地等经典战斗场景，虽然场景不同，但电梯这个主题却没有忽略，导弹升降机械、原油运输台等是玩家灵活移动的必须工具，而特殊色彩的门则可以让你随机选择所需的物品，这些都是老玩家们津津乐道的。



除了角色的流畅动作外，为了让画面更具魄力，每位角色都有一定数量的手榴弹，运用有限的榴弹给敌人基地造成最大的破坏就是玩家的目标，游戏除了自带的基本武器外，进入特殊颜色的门或杀死敌人可以升级自己的武器，武器的效果绝对会令你大呼过瘾。游戏中的得分系统也非常特殊，通过破坏油桶、导弹等物品炸死敌人可以获得额外的得分奖励，而近身搏斗杀死敌人也可以得分，这些都是追求高记录玩家的目标。



从各方面来看，这都是一款非常优秀的游戏，其动作性和故事性都很完善，通过这款游戏，或许你也能体会到那份秘密潜入的感觉。

澈风 E-mail:dado@163.net



故事篇：

中文名	街道格斗
英文名	Street Smart
年份	1989
制作公司	SNK
游戏类型	格斗游戏（FTG）

一个日本的空手道高手、一个美国的自由格斗好手，为了不断修炼自己的技艺，联合起来挑战世界上的各大著名街道格斗冠军，激烈的战斗等待着大家去挑战。



系统篇：

1P 玩家



日本空手道高手

2P 玩家

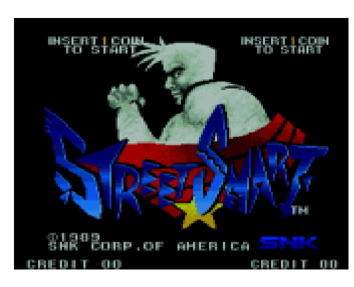


美国自由搏斗冠军

A键：腿攻击
B键：拳攻击
C键：跳跃
A键＋B键：角色特殊攻击
近敌方身后方向键＋A 键：投技

鉴赏篇：

这个游戏曾经一度被认为是《街头霸王》一代，不过那时《街头霸王》还只是一个新出道的格斗游戏，反而是这款游戏更被大众所接受，这款游戏的爽快感非常好，从中我们能看到SNK 在制作格斗方面的天份确实很高。



如果直接把这款《Street Smart》定义为FTG，似乎有失偏颇，因为格斗游戏必然和对战联系在一起，而这款游戏虽然有对战的“Grudge Match”，但制作者的主题却放在如何协力地解决电脑敌人方面，似乎更倾向于清版动作游戏。虽然是一款如此另类的格斗游戏，但却丝毫没有影响它的经典程度，游戏双打以协力的形式过关，需要面对的是越来越强壮的对手，为了公平起见，双打时电脑也有两个，所以游戏中分工很重要，不然很容易给电脑逼死。在结束一场和电脑的比赛后，会进入被称为“Grudge Match”的比赛，对战双方当然是1P 和2P，刚协力战斗马上就要兵戎相见，确实比较难下手。“Grudge Match”的胜利者不但可以获得加满血的奖励，还能获得当条街道最出色的MM 的青睐哦！

游戏舍弃了角色选择和出招系统（或许当时还没有这个概念），把主题完全体现在打斗中的爽快感，有节奏地使用拳和脚可以把电脑无限连打到死，配合响亮的打击声音，对玩家的感官冲击非常大！敌方随着关卡的增加，能力也大大加强，脆弱的主角稍有不慎就会很容易被打飞，而敌方的格挡和威力巨大的近身投也非常令人头疼。

如果说《街霸》一代是Capcom 公司格斗游戏系列的开山之作，这款《Street Smart》或许可以称为SNK 派的始祖，SNK 的Fans 们，还犹豫什么？



见证街机游戏发展的历史——

第三回GAMEST大赏

★GAMEST大赏　《俄罗斯方块》(TETRIS)
制作公司：SEGA
使用模拟器：M.A.M.E

★　最佳动作游戏赏　《出击飞龙》
制作公司：CAPCOM
使用模拟器：M.A.M.E

★最佳画面赏　《太空战斗机Ⅱ》(DARIUS Ⅱ)
制作公司：TAITO
使用模拟器：M.A.M.E

★最佳演出赏　飞龙
制作公司：CAPCOM
使用模拟器：M.A.M.E

★最佳角色赏　《女神传说》
制作公司：NAMCO
使用模拟器：M.A.M.E



游戏史上销量最多的游戏是哪个？还真有不少人无法确定这个问题的答案，它就是《俄罗斯方块》。这款游戏最初是由苏联的游戏制作人Alex Pajitnov作为业余兴趣制作，它虽然看似简单，但却变化无穷，其游戏性可谓是所有游戏之最。国内玩家最早接触这款游戏应该是在任天堂红白机上吧，而获得第三回Gamest大赏的正是SEGA出品的《俄罗斯方块街机版》，SEGA是最早买断《俄罗斯方块》街机制作版权的游戏商，此款作品虽然没有华丽的画面，但借助《俄罗斯方块》简单且极具创意的游戏性，把不少从未接触过游戏的人也吸引了进来，迅速风靡全球。想起当年对我玩游戏颇有怨言的老爸，也曾为《俄罗斯方块》沉迷而不能自拔，可想而知这款游戏的魅力有多大。《俄罗斯方块》最成功的地方在于它崭新的创意，这



种类型的游戏之前是从来没有出现过的，既非常容易上手，又可享受无与伦比的爽快感，所有这些都能让无论是青少年还是白领阶层可以在轻松的游戏过程中获得无穷的乐趣，对打开青少年以外年龄层玩家的市场有着巨大的贡献。这款游戏为SEGA公司带来了巨大的利益，可惜的是，因为SEGA短浅的目光而放弃了《俄罗斯方块》的家用机的制作版权，而被任天堂乘虚而入。这期杂志光盘上给大家附送上这款游戏，希望能在怀旧的同时，能体会到其中单纯爽快的乐趣。

自CPS1系统面世开始，几乎每届Gamest大赏都能看到这款基板上的游戏的身影，从中我们可以看到CPS1基板性能的强大和旗下游戏的优秀。89年发表的《出击飞龙》是以动作性见长的游戏，通过简洁的操作可以令主角飞龙实现各种高难度的动作，CAPCOM在这款游戏中借鉴了不少忍者游戏的要素，而砍杀敌人的爽快感和跳跃的力度也把握得恰到好处，CAPCOM在动作游戏方面的霸主地位再一次确立，《出击飞龙》同时获得最佳动作游戏



微风 E-mail:daodo@163.net

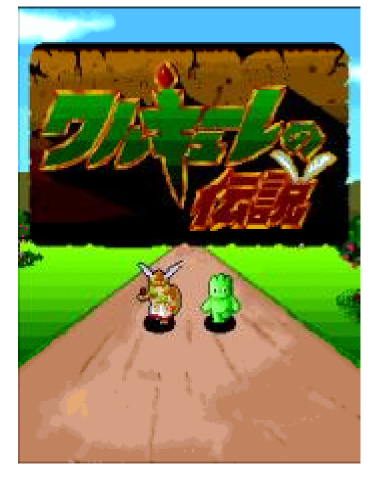


赏和最佳演出赏也是实质名归，而《出击飞龙》的续作在PS互动基版上推出，在动作性和速度感上大大加强，全三维背景也在视觉上带来巨大的冲击，确实不能不佩服CAPCOM对动作游戏制作的深厚功底，《出击飞龙》系列也成为了笔者的最爱，期待其最新续作的发表。

万众期待的《太空战斗机Ⅱ》终于推出，这款TAITO



的招牌射击游戏曾经在第一回Gamest大赏上无论画面还游戏性都远胜对手而夺得桂冠，但续作并不如大家期待的那么出色，在游戏性和系统上并没有什么突出的改进，爽快感也没有随着画面的进步而加强，相对于同年CAPCOM出品的《战区88》，无论是速度感还是武器系统都略逊一筹，痛失最佳射击游戏大赏的称号。虽然《太空战斗机Ⅱ》无法在射击游戏中取胜，但配合三框体画面设计，大大加强了前作极具魄力的大型BOSS画面和广阔的太空背景。在这里值得提一下的是，虽然《太空战斗机Ⅱ》的武器系统没有太大的突破，但对太空中那种苍凉的气氛上把握得非常准确，冒火的岩浆、灰暗的星球表面都给玩家带来身临其境的感受，取得最佳画面赏也无可非议。



似乎游戏玩家们都对以女性为主角的动作游戏感兴趣（难道意味着越暴力的女人越多人喜欢？），获得最佳角色赏的游戏是NAMCO公司出品的《女神传说》，这本是一款任天堂红白机的RPG游戏，移植到街机后，不但画面漂亮了许多，类型也转变为ACT，头戴维京勇士帽的战斗女神虽然在现在看上去并不那么“美丽”，但当时来说却风靡一时，相关的模型和画册也非常受欢迎。游戏系统上大量借鉴了





纵版射击游戏，但系统并没有什么出众之处，看来“角色就是游戏的灵魂”这句话也有一定的道理。

八十年代末期可说是射击游戏开始发展的年份，许多经典射击游戏都出现在这个时候，《鲛鲛鲛》、《空牙》、《原始岛》、《沙罗曼蛇III》都是射击游戏中的精华，为以后的射击游戏系统奠定了坚实的基础，相对于如今射击游戏的没落，各大著名射击游戏公司倒闭或被兼并，我们是否应该为射击游戏毫无突破的发展的现状而感叹？





龙二. E-mail:emuzone@163.com

国内最出色的游戏汉化小组

—— 狼组专访

文：兔子 / 龙二

作为国内最杰出的老牌SFC游戏专题站点，狼组在游戏界甚至模拟界一直有着不俗的口碑，可以这么说，那里是一个属于SFC FANS的天堂。相信许多人和笔者一样，很多人是通过《火焰之纹章》系列作品的汉化开始接触并了解狼组的。同其它汉化小组一样，狼组也是由一批志同道合的游戏同好，因为有着"将自己的快乐分享给别人"的共同理想而构筑起来的。

在这次的采访中，读者能够通过狼组的站长—狼，了解到一个汉化小组在他们的汉化工作之中、之外的方方面面。如果你对汉化方面有兴趣，或者有什幺疑惑，相信你都能够从这篇采访中或多或少地找到属于自己的答案。

采访人物介绍：

wolf [狼组的站长：狼]

兔子 [《模拟与游戏》杂志特约采访记者]

兔子：请简单介绍一下您自己好么？

wolf： 网名：狼，狼来了

真实姓名：吕武

出生时间：1974

主页：Http://mywolf.yeah.net

兔子：请问您是什么时候萌发要做游戏汉化工程这个念头的呢？

wolf：96年由于朋友喜欢日文RPG，所以也跟着了解了一点。可是看到满屏的日文实在头疼，非常希望有朝一日能把它汉化了。[编者注：日文对于国内一大批TVGAME爱好者来说最头痛的事！]

兔子：那你是什么时候开始实际行动呢？我指何时开始策划对游戏汉化？

http://mywolf.yeah.net

wolf：2000年的时候我作了个个人主页，专门提供任天堂超任游戏下载，认识了很多朋友。后来看到火花天龙剑小组黑龙和花生米的文章，产生了自己搞汉化游戏的念头。

然后组织了一个汉化小组，就是狼组（那时候还没有正式的名称），有很多热心的朋友加入。特别是Alan的加入彻底改变了我们的小组。说到语言方面，我其实一窍不通，我的专业是税收。我曾经反复强调，我在小组中不过是个组织人员、协调人员，除了校对文本等力气活以外，我实在没有过人之处。

本来一直想学习一点相关的知识，可是结了婚以后家庭、单位上的事情都非常多，实在是非常遗憾的一件事情。[编者注：有志的玩家不要学小狼哟，这么早就结婚了哟，笑……]

兔子：刚开始时狼组的主力是谁？（游戏加密破解，然后导出字库等这方面是由谁负责的？）

wolf：关于主力：一直到现在都是Alan YANG负责ASM Hacker，他才是我们小组的核心，当然还有DARK01，他负责是ROM hacker。

兔子：请问狼组目前的具体成员有多少人，分工如何？

wolf

破解：4人，ALAN YANG;metore；ct；Dark01

翻译：2人，织田信长；li wang；三十而

字模、字符插入等：2人，gratiametore；xade；

其他：2人，Snack death， 白金之星

共计11人，加上我，12个，

详细可以查看下表：

小组成员贡献及现状

网名	贡献	现状
狼	网站更新，游戏测试，翻译文本校对	工作中
Dark01	ROM hacker	工作中
Alan Yang	ASM Hacker	工作中
ct	ROM Hacker	工作中
metore	ASM Hacker & Rom hacker	工作中
gratia	做字模、繁体版汉化	工作中
xade	ASM Hacker& Rom hacker	工作中
三十而	日文翻译	工作中
织田信长	日文翻译	工作中
li wang	日文翻译	工作中
Snack death	ROM hacker	工作中
白金之星	ROM hacker	工作中

网名	特长或评价
狼	本主页版主，小组联络人。
dark01	同时也是火花天龙剑的成员，技术和热情都很高
Alan	ASM Hacker
metore	主要负责《皇家骑士团2》的汉化
ct	熟悉日语，计算机专业
gratia	字模高手，繁体版汉化
xade	主要负责《圣剑3》的汉化
三十而	日语高手，工作效率高
织田信长	新加入的日语翻译，日语一级
li wang	新加入的日语翻译
Snack death	主攻PS汉化
白金之星	白金模拟站的站长，ROM hack水平很棒的

兔子：目前的工作主要还是超任游戏的汉化么？

wolf：对，初步准备在PS汉化上试一下，另外小组正在对电脑上AD&D的巨作《冰风谷2》进行汉化。

兔子：那么进军PS游戏汉化后，你们还会继续汉化超任游戏么？

wolf：当然咯，还是觉得超任上经典的游戏比较多呀。不过好多经典游戏在PS上都有续集，如果人手足够，PS游戏的汉化将是我们的新目标。

兔子：请问，您说的人手指的都是哪些方面？能大概介绍一下么？

wolf：翻译、破解等相关的人手，现在主要是汉化超任游戏项目被占用了过多的小组成员，如果这几个项目完成了，我们也许会转向PS游戏的汉化。

兔子：请问，你们汉化PS游戏时会把过场动画也汉化么？ 呵呵，我们好多玩家都期待看到完整的汉化。

wolf：希望吧。(编者按：给视频动画加上字幕固然简单，不过要把游戏中的动画提取出来转成我们熟悉的AVI等格式却是难点所在）

兔子：请问，您对竞争有什么看法？ 我指是国内近期涌现的一大批汉化小组，各汉化小组之间质量与速度的竞争。

wolf：首先，我认为竞争是一件很好的事。商业化社会下，竞争会使消费者得到实惠，汉化小组之间的竞争由于不涉及到利益，我想除了可以促进大家的进步以外好像没有任何的负面作用。一句话,竞争是

好事！

兔子：如果是用其它手段竞争呢？ 比如，恶意中伤其它小组，围攻其它小组。

wolf：这个……好像不是竞争吧，应该属于陷害，呵呵。不过我这个人相信真相总会大白的，即使其他人恶意中伤，我想不应该用同样的手段反击，如果那样的话，你和他还有什么区别呢？善意的辟谣、解释当然是必需的，但是不需要报复。

兔子：这个当初屎王那里出现过，某组企图阻止屎王汉化《最终幻想6》。还说什么《最终幻想》系列的汉化权应该归他们。您认为阻止不正当竞争最有效的方法是什么？

wolf：老实说现在的汉化工作都处在非常尴尬的地位，半地下，没有官方的授权。所以谁出来说什么汉化权应该归谁的问题，我觉得都是笑话，根本不予理睬。这种口舌之争实在没有什么意思。要说对付的方法，我们小组的技术力量非常雄厚，完全可以用这个来解决。比如说，你说这个游戏是你汉化的，那么请你在游戏开头的字幕上加上几行字，改变一下片头动画，没有技术力量的人、小组根本不可能做到这一点。

兔子：呵呵，主要是用技术实力让那些无理取闹的家伙知难而退吧？

wolf：对。就是这样的，在汉化游戏方面来不得一点虚假，需要的就是实力！

兔子：作为一个前辈，你认为目前的游戏汉化界发展如何？

wolf：个人认为汉化的前景还是很好的，日文的游戏有很多都是精品，想要玩的朋友还是非常多的。有热情来汉化游戏的朋友也不少。但是由于版权的问题，汉化小组的地位好像有点尴尬。不知道能不能参照软件汉化的模式发展。[编者按：对于汉化游戏涉及的版权，还有法律等相关问题，制约了国内游戏汉化小组从地下走向台上的步伐，每一个玩家都有职责呼吁，将汉化行为纳入法律允许的范畴——得到有效的授权，或者对于一些老游戏作以FreeWare的形式进行自由流通。对于这些经典游戏，可以优先将其汉化，用以测试市场需求和市场规模。]

兔子：假如说，有条件的话。狼组会不会争取得到官方授权的汉化？

wolf：当然！汉化游戏是我们的兴趣，如果能和官方合作，工作量会减轻不少，而且可以正面地加大宣传力度。不过我觉得可能性很小。

兔子：您为什么会这么认为？

wolf：1、模拟器上正版的游戏非常之少，盗版非常多，游戏公司对中国的市场是不满意的。

2、即使和游戏公司能够合作，那么游戏公司会提供源代码，剩下的只是翻译问题，好像用不到我们这些技术人员，而狼组的特色是技术，当然对游戏的理解和追求完美也是一个特点，不过没有技术这么突出。

如果能获得官方授权当然最好，即使不可以，至少要和[汉化新世纪]之类的网站一样，可以公开地站出来，告诉大家我们在干什么。现在好像都是在偷偷摸摸地干，不敢公开，怕涉及到游戏的版权问题。不知道对游戏ROM的反编译算不算侵权？

兔子：那么您会不会很希望有个大型的媒体网站为游戏汉化呐喊助威？不是有个[游戏汉化联盟]么？

wolf：我是希望搞一个联盟，可是不是目前[游戏汉化联盟]的运作方法，他们那样简直就是和没有一样。没有一个有能力、有时间的人来领导，什么联盟不过是一盘散沙。

兔子：如果您现在有空闲时间的话，你会不会重新搞一个？

wolf：我其实非常希望有时间自己搞一个很好的汉化联盟，好好组织，一起干活，可是没有时间。也想找一个对这方面感兴趣的，有一定能力的朋友，可是还没有找到。理想和现实总是有很大的距离。

兔子：您希望一个真正的游戏汉化组织该是什么样？像[汉化新世纪]那样？

wolf:[汉化新世纪]现在是一个大组织了，目前不敢奢望。基本上要有人领导，大家应该明确自己的职责，什么人教导新手，什么人翻译，什么人破解程序。如果有更多的项目，还可以由领导人调配人手。这就是我的理想。包括“详细的分工；合理的规划；优良的运作模式！”

兔子：那么您认为您要搞这样一个汉化组织，目前

龙二 E-mail:emuzone@163.com

面对的主要障碍都有哪些？

wolf：第一是时间，我本人没有太多的时间。现在和刚毕业，没有成家时候不一样了。

第二是人员。现在马上搞的话，ALAN、DARK01这些好手都还在，可是由于现实中工作繁忙的原因，ALAN已经准备淡出了，以后能不能找到一批意志坚定的业余汉化工作者可能比较难，好手更难。

第三就是人员的坚持。即使有人，很多都是两天半的热度，没有几天就找不到了，遗憾哦。

兔子：主要还是缺人吧，我听屎王（国内汉化ROM方面的天才少年，汉化作品有《天地创造中文版》和《最终幻想6》等代表作）说他也准备淡出了。（因为学习）

wolf：是的，人员是最大的困难。

兔子：请问狼组目前最缺乏的是哪部分人才？

wolf：老实说，最近一段时间由于大力发展技术人员，也就是ROM Hacker，所以游戏的破解人员不少，（虽然有的朋友还没有经过实战）但是日文翻译非常地缺乏，特别是有游戏经验的日文翻译。（经常会有朋友把游戏中的HP和MP翻译得乱七八糟）



兔子：那么是不是只要有大量翻译加入，汉化速度就会加快？

wolf：目前的情况下，应该是这样的。

兔子：不过从现在的国内网络的相关汉化报道来看，狼组似乎是人才最多的了。呵呵，我这么认为。

wolf：我也觉得我们组里的都是好手，不过不是很稳定，不断有人在加入，不断有人退出

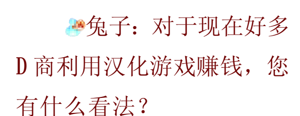
兔子：您认为目前导致人才不稳定的原因是什么？

wolf：人才不稳定主要原因是对汉化工作没有一个整体认识，以为很快就会成功，没有一个长期打算。而且成员基本上都还是大学生，还没有长期稳定的生活。[编者注：对于任何事，热情是很重要的，但是更重要的是坚持，汉化游戏同样如此。]

兔子：个人看法，觉得最主要是因为这是没有利益的工作吧。

wolf：说心里话，我觉得钱不是最重要的。小组的成员都是为了兴趣才加入这项事业，但是由于很多的原因使他们办法没有坚持下来，我非常遗憾。但是我仍然为他们的精神感动，非常钦佩他们。游戏文化博大精深，却因为语言障碍等种种问题致使过去好多人不能理解游戏，甚至认为游戏毒害青少年思想健康。毕竟过去懂外语的人太少了，而且由于中国盗版猖獗，很少TV Game游戏商愿出中文版。这导致了一个恶性循环，游戏越贵盗版越多，盗版越多游戏越贵。由于语言等障碍使我们大多数人无法享受到精品游戏的乐趣，无法了解游戏文化。国内游戏厂商又肆意出品各种粗制滥造的游戏（因为专业玩家太少，他们完全不必顾虑负面评论。无非雇用一些枪手，在媒体上为他们吹捧就行了）。所以国内游戏产业严重落后于其它发达国家。

我们汉化游戏，是为了让更多人能真正的了解游戏以及游戏文化。也为了促进国内游戏产业的健康发展。



兔子：对于现在好多D商利用汉化游戏赚钱，您有什么看法？

wolf：我不喜欢这样，但是说实话，我没有能力去制止。我们汉化游戏是兴趣，是为了让更多的朋友玩到好的游戏，如果有人拿我们的成果去赚钱，我不喜欢，但是我没有办法。[编者注：由于汉化游戏本身涉及的版权问题，造成目前汉化小组的劳动成果，无法受到正规的保护，而且很容易变成D版商赚钱的工具，这也是目前国内汉化小组最可悲的。]

兔子：不过不少人是玩过游戏后才认识你们的。D版游戏也给你们起了宣传作用。这样来看的话应该说D商是好是坏？

wolf：至于D版商是不是好，我们的Alan说得好：免费宣传。虽然这是一个无奈的提法，但是确实也起到一定的这样的作用。就象80年代的时候，说起温州就会想到“假冒骗”，但是也给宣传温州起到一定

作用一样。[编者注：WOLF 是温州人，哈哈哈]

兔子：你觉得 D 版商这种作法，会有什么负面影响么？

wolf：负面影响主要是会有很多朋友觉得我们是 D 版商的一分子，我们做出东西，然后去卖，然后分钱。接着会有不少人理直气壮地质问我们为什么老是没有新的作品推出，言下之意就是我都给你们钱了，怎么还不能玩到游戏。事实上我们都是业余工作，不仅没有钱，还得接受很多人的质问。这样我们的压力就大了，同时造成了成员中的逆反心理，退出的成员增加。

兔子：所以有必要声明不法商贩利用你们汉化的游戏做成商品在市面上销售吧？

wolf：当然有必要。

兔子：有没有考虑过加上一段版权声明在 ROM 里呢？

wolf：考虑过，可是最后考虑结果还是不加。因为本身就没有版权，现在的做法就是在片头之前加上“由狼组汉化”的字样，不敢提到版权 2 个字，我们小组的 alan,dark01 都想得比较周到，仅仅是用技术力量告诉大家事实，不被一般的奸商任意涂改罢了！

兔子：近来有极个别小组喜欢哗众取宠,您的看法是？

wolf：这个是个人习惯，不敢妄加评论。

兔子：作为前辈的你们相当低调阿。如果一些有能力的朋友希望加入游戏汉化事业，怎样才能与你们取得联系呢？

wolf：如果要加入我们，最快的办法就是到我们的论坛上申请，因为 Alan 等人经常在上面，你会得到及时的答复。也可以给我写信（lvwu@wz163.com），但是由于垃圾邮件非常多，我并不能保证您的邮件不被自动删除，当然如果我收到了，不论是否同意，我都会给您回信的。主页地址：http://mywolf.yeah.net。

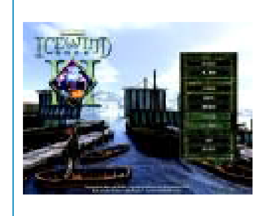
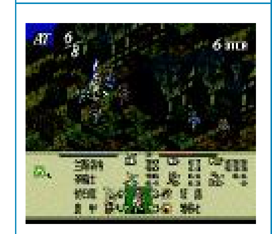
论坛地址：http://bbs.chinaemu.net/forumdisplay.php?s=&forumid=29

兔子：好的，谢谢您接受我的采访。再见。

wolf：再见。

附录：

狼组所有的汉化项目列表：

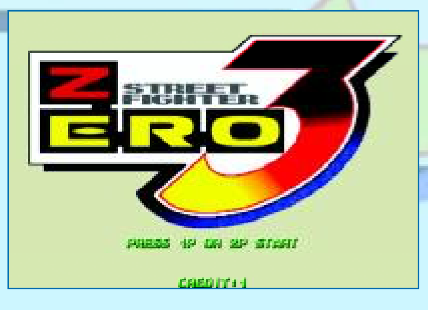
 	项目编号(NO)：0001 项目名称（Project Name):火炎之纹章 - 多亚基拉 776（sfc）Fire Emblem Trachia 776 （J2C)项目进度（State):完成度 100%Finish 时间（Date)：2000.8~2001.11
 	项目编号(NO)：0002 项目名称（Project Name)：火炎之纹章 - 纹章之谜（sfc）Fire Emblem Monsyo no Nazo (J2C) 项目进度（State):工作中，目前进度 50%Working 时间（Date):2001.5~ 至今
 	项目编号(NO)：0003 项目名称（Project Name)：火炎之纹章 - 圣战系谱（sfc）Fire Emblem Seisen no Keifu (J2C) 项目进度（State):工作中，目前进度 25%Working 时间（Date):2001.12~ 至今
	项目编号(NO)：0004 项目名称（Project Name)：冰风谷 2（pc）IWD2 (E2C) 项目进度（State):工作中，目前进度 %Working 时间（Date):2001.9~ 至今
	项目编号(NO)：0005 项目名称（Project Name)：皇家骑士团 2（sfc） 项目进度（State):工作中，目前进度 %Working 时间（Date):2001.9~ 至今

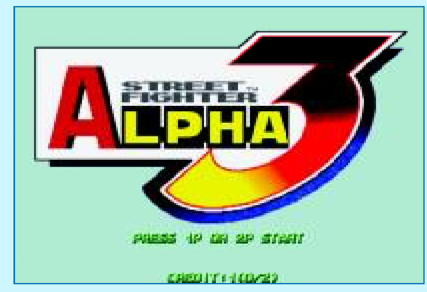


街头霸王Zero3——最强道场

文/图：GOUKI

《街头霸王》(Street Fighter，以下简称为街霸或SF)作为对战格斗游戏的开山之祖，也是其开发公司Capcom（嘉富康）的镇山法宝之一。众所周知，Capcom开发的《街头霸王二代》，可以说正式开创了2D格斗对战游戏的先河，而且其完善的系统和设定，被无数的其它后继者从抄袭模仿到突破创新，经过不断进化，而到今天它所包含的基本要素，仍然是所有2D格斗游戏的核心。





这次要介绍的《街头霸王Zero》(日版名称，同系列作品的美版名为《街头霸王Alpha》)系列，可以说是《街头霸王》的一个旁支。相对于正统的SF系列而言，本系列采用了卡通化的人物形象设定，系统方面追求繁复多变，豪快华丽，重视格斗游戏的速度感和爽快感，与传统的SF系列可说是大相径庭。而作品名称中的“Zero”含有回到原点的意义，作为Capcom街霸系列的一个衍生产物，可说是非常成功。而本作在开始时被港译为“少年街霸”，之后大陆地区也一直沿用这个称呼。

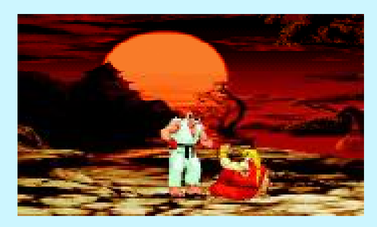
本作在全球范围内获得了相当的好评，玩家数量也是相当多。在日本国内，本作更是获得了第12回Gamest大赏的“最佳对战游戏赏”(顺带一提：获得第二名的是SNK社的《The King Of Fighters 98'》，在97年《KOF 97'》屈居《恶魔战士》而获得亚军后，C社的作品再次胜过了



S社的作品而独占鳌头，这个情况在95-98年度之间一直如此……)，由于本作系统的复杂性和角色众多，使得游戏对战的乐趣大大提高。在格斗游戏不甚景气的98年度仍然拥有相当好的硬件销量和街机投币率，于是在同年的年末，Capcom就在PlayStation上推出了同名移植作品，次年推出了美版的《Street Fighter Alpha 3》，接着又在SegaSaturn上面同时推出了移植的美版和日版，并随后移植到了Sega DreamCast上。此作品的长盛不衰，使得Capcom又在推出此作的四年之后把它移植到了新一代掌机Gameboy Advance上面。可以说本作作为SF的旁系作品，是最广为人知也是普及度最高的一部。

由于国内街机方面的原因，我们很少能够看到这款CPS2基板上最成熟的大作，不过现在托模拟器的福，我们完全可以在自己的PC上面重温这款杰作，更可以利用模拟器提供的种种方便功能，和朋友对战，上网与高手切





碴，或者录制自己的精妙技巧来与其他玩家分享……以下介绍的内容均以CPS2基板的原版街机游戏为准（可以使用MAME Winkawaks Nebula等模拟器运行），也间或穿插一些移植版（PS/SS/DC）的内容。而GBA版本的《Street Fighter Zero 3 Upper》则不在本文介绍之列。

本作在前作的基础上，大大丰富了系统的深度和操作要素，更增添了很多全新的角色，旧有角色也增添了新的必杀技和超必杀技，整体而言进步相当之大，特别是针对前作中部分不合理和设定和角色平衡性方面的问题进行了大调整。加入了全新的模式玩法，为玩家提供了相当多的选择。下面就首先就系统方面进行一下详尽的介绍。

基本操作：

本作沿袭SF系列的标准操作方法：八方向摇杆加六操作键加开始键。

六键对应为轻拳、中拳、重拳、轻脚、中脚、重脚。以下对应英文轻＝Weak、中＝Medium、重＝Hard、拳＝Punch、脚＝Kick，简写为LP/MP/HP LK/MK/HK。请玩家注意，以下内容中均以己方角色在1P位置（面向右方）时为准。

开始键在游戏中可作为挑衅，除特别角色Dan，以及在V-ism的OC发动中，每局每名角色只能使用挑衅一次。少数角色拥有特别的挑衅技巧（可攻击对手），挑衅必杀技甚至挑衅超必杀技，下面会一一列出。

防御槽：在角色血槽的下方，有一个防御槽，在防御对手的攻击时便会逐渐减少。当减少至最后一格时便会造成防御崩坏（Guard Crush），之后角色便会陷入一段时间的失去防御的硬直状态。这是来自SNK《KOF》中的设定，但是本作以明确的防御槽直观体现出来，并且在防御槽减少到最后一格时会闪烁提示玩家。

气槽：视使用ISM的不同而有所不同，关系到玩家操纵的角色使用超必杀技，原创必杀技的使用。

投技：本作的投技使用方法是在近敌时→或←＋PP/KK（两拳/脚同时按，下同），大多数角色都拥有两种投技。

空中投：本作的全角色都拥有空中投技，使用方法是在空中近敌时→或←＋PP/KK，需要注意的是并非两种方式都可以使出投技，多数角色只拥有一种空中投技，如Ryu需以→或←＋PP使用空中一本背负投，而Ken则需以→或←＋PP使用空中地狱车，GOUKI则用→或←＋KK使用空中地狱车，仅有Blanka等少数角色拥有两种方式的空中投技。

投技受身：在对手投技成功时迅速输入→或←＋PP/KK可以使己方角色在被投掷后快速进入受身状态并且减低伤害。



需要注意的是，本作中的投技可以随意使出，但成立条件不满足时，使用投技的一方会出现投技失败动作（空中投相同），这样随意使用投技也会有一定的风险。

此外，若对手使用的投技为“捆技”类（即成立后擒住对手加以连续攻击的投技），双方可以以连打按键和快速转动摇杆来加快攻击速度（投方），或者减少受创时间（被投方）。此时所操纵的角色头像处会有闪光表示。

COUNTER HIT：攻击若击中正在出招的对手，屏幕已





端会出现“COUNTER HIT”字样。被击中的对手会硬直一段时间，同时也会对对手造成更大的伤害。

REVERSAL：在己方从受创硬直或防御硬直中解除的一瞬间，或在倒地后起身的瞬间，此时使出必杀技/超必杀技，就会在己方屏幕出现“REVERSAL”的字样，这除了是对反击时间的确认之外，更有部分角色拥有REVERSAL专用的技巧，下面会一一列出。

气绝：遭到对手一定程度的连续攻击，角色便会被击飞，在起身时进入气绝状态，此时无法作出任何攻击或防御动作。但可以通过高速连打按键和快速回转摇杆来使角色尽快回复正常。对手若在此时攻击，则其连击Hit计数会进一步增加。

空中防御：在空中拉方向←就可以作出空中防御，可以防御对手的空中攻击，飞行道具，甚至部分对空技巧。但是空中防御不可防御对方角色的地面攻击，以及超必杀技攻击（此系统仅在Z-ism/V-ism下可以使用）。

空中受身：在受创后己方角色飞到空中时，按下←/无方向/↑+PP，角色即可作解除被击飞的状态作出受身动作，成功时身上会发出白光。之后更可以作出空中攻击（普通技，必杀技，超必杀技均可）或者空中防御和空中投技。这是本作中极为重要的系统，由于本作大大强化浮空状态的不利时间，因此某些情况下可以利用空中受身来避免遭受连续攻击（例如在空中被Ryu以升龙拳击中后，可能再次被升龙拳追打），争取有利时间避免到底或者立刻作出反击。但是并非所有情况下都可以作出空中受身的，例如被某些特定技巧命中时，气绝时或者被Counter时，以及对手的强制不能受身时间内（后述）。受身时视方向后/无方向/上，的不同情况，受身的轨迹和下落方式也有所不同。



地面受身：在受创后己方角色落地前，快速按下KK，就可以让角色作出快速前滚之后的起身。这个技巧也是相当有用的，特别是可以避免落入版边的不利局面并且绕到对手的背后（此系统仅在Z-ism/V-ism下可以使用）。

Zero Counter：在防御瞬间按下→+同强度PK，就可以直接取消防御硬直作出反击。但是会消耗掉一单位气槽和减少防御槽最大值的一格。这个系统是在遭到对手连续攻击和压制时的有效反击手段，但是相应也要付出代价（此系统仅在Z-ism/V-ism下可以使用）。



附录：特别的挑衅技巧

角色	指令	参考
BIRDIE	S	有攻击判定
	→+S	不同的挑衅技
	←+S	不同的挑衅技
CHUN-LI	S	攻击判定有
DAN	S	空中可，回数无制限
	↓+S	回数无制限
	↓↘→+S	前转挑衅，回数无制限
	↓↙←+S	后转挑衅，回数无制限
	↓↘→↓↘→+S	挑衅传说，消耗LV1气槽的SC
	↓↙←↓↙←+S	挑衅神话，消耗LV3气槽的SC
DHALSIM	S	空中可
KEN	→+S	不同的挑衅技
ROLENTO	S	攻击判定有
RYU	→+S	不同的挑衅技
SAKURA	S	攻击判定有
SAGAT	↓↘→+S	消耗LV1气槽的SC（Z-ism）
SODOM	S	攻击判定有



REVERSAL专用必杀技：

角色	指令	说明
CHUNLI（X）	↓蓄↑＋K	REVERSAL天升脚
BISON（Z/V）	↓蓄↑＋P	REVERSAL恶魔空翻
SODOM	←↙↓＋K	REVERSAL铁牛耕地
	→↘↓＋P	类似于落地受身但方向为向后
CODY	←↙↓＋P	被吹飞时输入，起身REVERSAL扬沙



ISM Select：在游戏中选择了角色之后，还要为角色在三种ISM中选择一种：X-ism/Z-ism/V-ism，而三种ism的差异可以说是相当巨大，同一角色在不同的ISM中除去可以使用的系统有所区别，攻防能力，气槽的不同外，必杀技方面也会有所区别，部分必杀技是要在特定的情况下才能使出的。

以下以表格方式列出各个ISM的一些基本差别。

能力	X-ISM	Z-ISM	V-ISM
空中防御	无	有	有
空中受身	有	有	有
地面受身	无	有	有
挑衅	只有弹	有	有
防御槽	高	中	中
集气速度	慢	中	快
能量级别	1	3	2(50%/100%)
反击消耗	无	1格能量＋1格防御槽	50%能量＋1格防御槽
伤害级别	*1.2	*1.0	*0.8
防御级别	*0.8	*1.0	*1.0



沿袭《Street Fighter II X》部分特征的系统，相对简单而容易上手。虽然没有挑衅，空中防御和地面受身，但是人物本身较高的攻击能力和很长的防御槽弥补了防御力方面的不足。攻击猛烈而防御坚实，更适合于全攻全守的战法。仅有一个气槽的SC却拥有相当于Z-ism的LV3 SC的威力，一发逆转的可能性极大。此外人物的动作在该系统下稍快，加上攻击对对手造成的硬直时间也较其它的ISM为长，所以会有一些特定的连续技巧是只能在这个模式下使出的。普通技巧会随和对手的距离而变化，而同一角色的特定必杀技在此模式下也会有所不同。



沿袭《Street Fighter Zero》前两作特征的系统，可以使用全部的系统，攻防能力，气槽，防御槽在三个系统中都是最为平衡的，因此可说较为全面和普适，也较易上手。Lv3阶段的气槽使得SC的使用更加富有战略性，而且拥有不同种类的SC，更丰富了战斗手段。



沿袭《Street Fighter Zero 2》中部分特征的系统，可以使用全部系统，攻击力低，防御槽短，但集气较快。可以使用两阶段的Original Combo，此外在该模式下，←＋普通技可以使出另两模式下的近身普通技变化形态。一旦能够熟练掌握OC系统，其战略意义不可估量，远胜于其余两模式中的SC。因此现今的Z3顶级好手基本都是采用该系统的。

Super Combo：超级连续技，下称SC，X-ism/Z-ism专有的系统，在气槽满后闪动时即可使用。SC通常为

角色某必杀技的加强多Hits版，发动时屏幕转黑（此时指令输入无效）。威力大于一般必杀技，X-ism 下每名角色拥有一招SC，攻击力大，使用会消耗全部的能量。Z-ism下角色通常拥有两招或以上的SC，并且可根据气槽的多少，来使用不同强度的SC，以轻攻击键发动消耗LV1能量，以中攻击键发动消耗LV2能量，以重攻击键发动消耗LV3能量，威力和Hits数递增。同时某些角色也拥有必须在LV3能量全满的情况下才可以使用的SC，使用后消耗全部能量，如瞬狱杀，挑衅神话等。

Original Combo：原创连续技，下称OC，V-ism专有系统，在气槽满后闪动时即可使用。发动方法为同强度拳脚同时按下，发动时角色拥有一定的无敌时间（50%100%有所不同）。之后角色可以作出自由的攻击，角色后会跟随三个残象，而最后一个跟随角色所作出的动作含有攻击判定而且可以发出飞行道具。在能量全满的情况下约可持续10秒有效时间，其间若作出连续攻击形成Combo，会按照特别的修正方法计算伤害力。

一些细微的ISM差异（不包括ISM专用必杀技，超必杀技）

角色	X-ISM	Z-ISM/V-ISM
春丽	SFⅡ造型	ZERO造型
	天升脚为REVERSAL专用	天升脚为通常必杀技
SAGAT	Tiger Upper Cut	Tiger Blow
DHALSIM	瑜珈移动空中不可	瑜珈移动空中可
SODOM	手持长剑	手持十手
	BGM不同	BGM不同
弹	断空脚空中不可	断空脚空中可



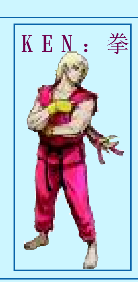
角色的出招表，详见光盘附录中的部分。请注意出招表附带的相关说明。

本作的人物设定、故事背景和前代作品有很大差异，以下对登场的角色作一些简单的介绍，对于希望深入了解《街头霸王》系列作品内在联系的玩家可能会有所帮助：



RYU：隆

《街头霸王》系列的永远主角，为了探究武学的真意而不断进行着自己的求道之旅，并且不断修行和磨练提高自己的武技。和KEN同出于豪拳门下，技巧朴实刚猛，波动拳就是他最得意的技巧。和同门的KEN是永远的竞敌也是好友。



KEN：拳

和RYU同门的另一位武道家，家境富裕但不满足于眼前的生活，于是投身于武道家豪拳门下，修行武艺磨练自己。和RYU不同的是他更注重武技的华丽迅捷，金发红衣和带有火焰的升龙拳就是他的象征。有RYU之处，也就必有KEN的身影。



CHUNLI：春丽

《街头霸王》的一贯女主角，更是女性格斗家的代表人物。省份是香港的刑警，为了完成同样是刑警的父亲去世后留下的未竟事业，而孤身踏上探查神秘的庞大犯罪组织之路。格斗技巧方面均以华丽的腿技著称。



NASH：纳什

初代街头霸王中著名角色GUILE古烈的战友，美国空军的特种部队成员，因为追查军队内部的毒品事件而逐渐发现了牵连到的犯罪组织“SHADOW”，奉上级的机密命令参与到调查活动中。技巧和GUILE同出一辙，音速手刀和脚刀的炸裂！



GUY：凯

来自《FINAL FIGHT》（街头快打）的三位主角之一，“武神流”格斗技巧的传人，性格冷静，思维缜密。在FF系列的故事结束之后，一直不断修行武艺，为了证明自己而参战。武技的特点是迅速灵活，变化多端，身着的一身红衣是不变的特征。



CODY：柯迪

和凯一样，同为《FINALFIGHT》的主角。在击倒了城市中的最大犯罪组织头目后，由于无所事事而不甘于平静的生活，不断惹是生非而终于被关进了监狱。但是依靠自己的力量，他成功地越狱……本作中仍然可看到他在原作中的种种得意技巧。

GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

来自日本的相扑手，也是街头霸王系列的元祖角色之一，身为横纲级的高手，为了向全世界证明相扑技巧的优秀，而参与了异种格斗技的大会。本人的爱好是泡澡，所以背景总是在澡堂的土俵中。技巧特征是招大力沉的相扑技巧。


E·HONDA：本田


BALROG：巴洛克

“SHADOW”集团的最高干部，四天王之一，来自西班牙巴塞罗那的斗士，性格怪异，极度自恋，自夸的美貌隐藏于面具之后。格斗技巧方面接近于忍术，擅长变化莫测，快速刁钻的攻击。手爪和铁面具是他一贯的装备。

BLANKA
布兰卡



幼年因为飞机失事而流落在亚马逊丛林中的兽人，本名JIMMY，由于长年的丛林生活使得他的外表有异于常人，更由于和电鳗搏斗而获得了电击的特异技巧。格斗的特征完全是野性的爆发力和电击技。

同为四天王中的一人，号称泰拳之帝王，拥有极高的名望和地位。然而在街头霸王的大赛中败于隆，并在胸前留下了深深的伤痕，为了雪洗耻辱而再次向隆发起挑战。身材高大的他使用破坏力惊人的泰拳和对手战斗。

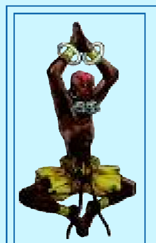

SAGAT：萨卡特

来自俄罗斯的摔角冠军，拥有钢铁般的肉体和意志。在西伯利亚的冰原中和大熊搏斗，悟出了“终极原子弹爆摔”的超级技巧。作为街霸系列的象征，360'的方向加上“螺旋打桩”就是令人闻风丧胆的桑吉夫。


ZANGIEF：桑吉夫


ROLENTO：罗兰多

来自《FINAL FIGHT》的BOSS角色，一个疯狂的军事专家，视军队力量高于一切，在FF的故事中败北，又重组了属于自己的雇佣兵团。在格斗中使用洗练的军用格斗术，残忍有效，一个令人印象深刻的角色。



DHALSIM：达尔西姆

修炼瑜珈术的印度僧人，为了拯救被疾病袭击的贫穷村庄，也为了向世人宣扬瑜珈之术的精髓，告别了年轻的妻子参与了这场武斗，使用瑜珈术赋予自己的种种匪夷所思的能力来战斗。

同样来自FF的BOSS角色，热爱日本文化达到痴迷的程度。造型也是一身典型的武士着装，手持两把吓人的十手（武士刀）。在被击败之后远渡日本，重新思考自己的存在价值，不断参悟而获得了属于自己的答案。

SUDOM
苏度姆



热血爱好格斗的女高中生，在见到隆一次后就被他吸引，为了能够再次见到他，而磨练自己的武艺，追寻隆的背影而闯入了街头霸王的世界。招式方面，也是模仿隆而自创的招式，升樱拳，还有春风脚等等……


SAKURA：春日野樱


BIRDIE：伯迪

来自英伦的街头混混，然而一身长年磨练出的街头斗技使他的力量不可忽视。性格粗野暴躁，拥有和可爱的名字不符的惊人力量。非常重视自己的朋克发型。格斗技巧野蛮，充满破坏力，身上的铁链也是凶器之一。

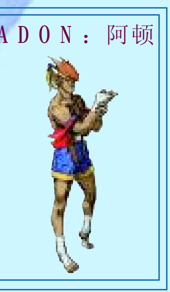


KARIN：神月　卡琳

樱的同学，超级大财阀神乐财团的独生女，个性张扬自大，自小接受精英教育，特别于格斗一道，精通空手，柔道，跆拳道，合气道，幕暗道等等。因为SHADOW的缘故而孤身进行私下的探访活动，同时也视樱为竞敌。

慕萨卡特之名，而投入他的门下进行泰拳学习，但是在萨卡特被击败之后，开始鄙视师傅，于是破门而出，自行修习属于自己的泰拳，并立志要以自己的力量来证明自己才是最强的泰拳斗士。以腿技见长的泰拳攻击，与SAGAT截然不同。

ADON：阿顿




DAN：火引弹

他的父亲是著名的格斗高手，在和萨卡特的交手中夺取了对手的一只眼睛，但自己也被杀死。他为了复仇而投入了豪拳门下，但是因为不良的动机而被逐出师门。后来自创流派“无敌流”，再次向萨卡特展开复仇之旅。


GOUKI：豪鬼

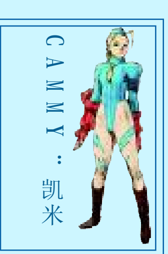
隆与拳的师叔，在参悟了“杀意的波动”之后，杀死自己的师傅而追寻属于自己的格斗之道。被称为拳之极者的他，拥有远远超过常人的力量和精神力，而其领悟到的最奥义·瞬狱杀，堪称是街霸系列最神秘恐怖的技巧。

GEN：元

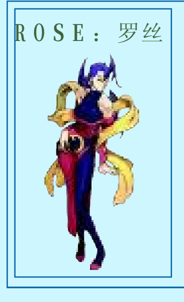

香港黑社会御用金牌杀手，虽年事已高，但身怀“丧流”“忌流”的恐怖杀人技艺，平生都在追寻强大的对手，现在身怀绝症，而渴望能与最强大的对手进行终极的武斗较量“死合”。而豪鬼，领悟了最强拳法，拥有最高实力的强者，就是他的目标。


R·MIKA：R·米卡

一位年轻的摔角手，在摔角界刚出茅庐便以自己的实力赢得了无数的荣誉，但是她仍不断地追寻一个又一个的挑战。为了印证崇拜的无敌摔角手桑吉夫的神话，便同样参与到战斗中希望能够和他一较高下。


CAMMY：凯米

曾经是英国特种部队的成员，失去记忆后不知为何成为VEGA组织中亲卫队“杀人蜂”的一员，本人在被洗脑的情况下，以保卫VEGA作为行动的指引，忠心不二。格斗流派近于军用格斗术，身手矫健，灵活出众。

ROSE：罗丝


来自威尼斯的著名占卜师，同时也是格斗高手。因为感觉到“SHADOW”的邪恶存在，和它的首领VEGA的精神力波动给整个世界带来的负面影响而参与到这一混乱的局面当中。格斗术方面，使用自己的精神力量和独特技巧和对手抗衡。


VEGA：维加

巨大犯罪组织“SHADOW”的头目，也是四天王之首。具有超人的神奇精神力量，凭一己之力组建了强大的组织和军力，足以和全世界抗衡。强大的力量令人不寒而栗，作为传统街霸的角色，在本作中身为BOSS而强大到了不可思议的程度。

隐藏人物：



M. BISON：M·拜森：四天王之一，拳击手，野牛般的猛冲和强大的攻击力无人匹敌。



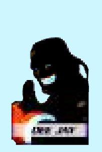

JUNI&JULI：茱妮和茱莉，和CAMMY一样，身为“杀人蜂”的亲卫队员，身份成谜。

PS/DC 版特有人物：(在PS或DC版中可直接选用)



FEI－LONG：飞龙，来自中国的动作电影明星，身负过人武艺，为了向世人认证自己不仅是荧幕上的英雄，参与了格斗大会。武斗的流派属于截拳道，这都让人想起一个名字：李小龙。

T. HAWK：T·山鹰，有悠久历史的印第安部落的成员，视守护大自然为自己的责任。这位巨人在感受到了VEGA给自然带来的不和谐之后，离开了故乡，孤身讨伐这一切的罪魁祸首。



DEE JAY：狄杰，牙买加的自由音乐人，当他发现了格斗和音乐之间内在的韵律联系，那种和音乐细胞一起跃动在血管中的格斗热情之后，也毅然放下事业，参与了格斗大赛。

GUILE：古烈，元祖角色，在上代的故事中，纳什在执行任务中失踪，于是古烈带上了他遗留下的识别牌，发誓要弄清楚这一切的真相，并且为自己的战友复仇。

S. RYU：杀意隆，当“杀意的波动”被隆领悟之后，精神和身体都发生了变化，伴随力量而来的，是一意追寻战斗的意志操纵了他的行动。

S. GOUKI：真·豪鬼，完全领悟杀意波动，拳之极者的真正面目。不可思议的强大力量，使得真豪鬼成为历代街头霸王中最强大，实力超越了BOSS的隐藏人物。




GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

附：角色性能对照表

角色评价表（以下只是个人评价，仅供大家参考）

攻击	攻击力，包括相应的大威力连续技
防御	体力、防槽、晕槽，反击对手攻击的能力
牵制	运动战中牵制对手的能力
连续	连续技的使用能力
速度	移动速度（包括跳跃速度和必杀技突进速度）
综合	综合评价
ISM	最合适的ISM

角色	攻击	防御	牵制	连续	速度	综合	ISM
GOUKI	A	C	S	S	A	S	V
SAKURA	B	B	S	A	A	S	V
KARIN	C	C	A	S	A	A	V
ZANGIEF	S	A	A	C	D	A	V/Z
SODOM	A	B	B	A	C	A	V
RYU	B	B	A	A	B	A	V/Z
NASH	B	B	B	B	B	B	Z/V
CHUNLI	C	B	B	C	A	B	Z
SAGAT	A	B	C	B	C	B	V/Z
GUY	B	C	C	A	A	B	Z
HONDA	A	B	C	B	C	B	V
BLANKA	A	B	B	D	B	B	Z
KEN	B	B	C	A	B	B	Z/X
DHALSIM	D	C	S	C	C	B	X/Z
CAMMY	B	C	B	B	A	B	V/Z
ADON	B	C	A	C	A	B	X/V
ROLENTO	C	C	B	C	S	B	Z/X
VEGA	C	B	C	D	S	C	Z
MIKA	B	B	C	D	C	C	Z/V
BIRDIE	A	B	C	D	C	C	Z
CODY	B	D	B	B	B	C	V
BALROG	C	C	B	C	A	C	Z/V
GEN	B	C	C	A	B	C	Z
ROSE	C	C	C	B	B	C	X/Z
DAN	C	C	D	C	C	D	V

附带：日美版角色姓名对照表

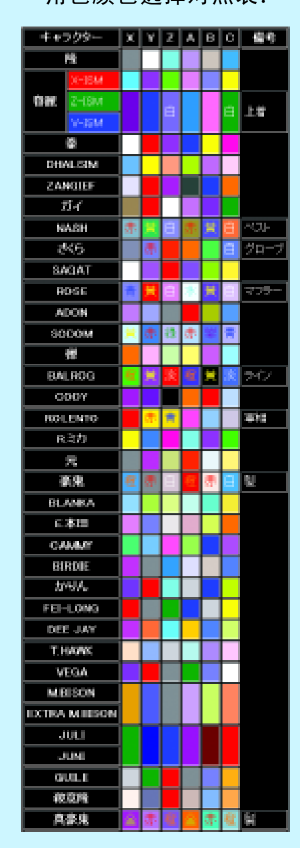
在日版和美版的游戏中角色名称有所差异，下面列举出来，以便对照。

日版	美版
GOUKI	AKUMA
NASH	CHARLIE
M.BISON	BARLOG
BARLOG	VEGA
VEGA	M.BISON

角色声优对照表

Character	C.V
RYU	森川 智之
NASH	森川 智之
KEN	岩永 哲哉
GUY	岩永 哲哉
CHUNLI	宫村 优子
SAKURA	笹本 优子
ROSE	根谷 美智子
BIRDIE	高木 涉
ADON	高木 涉
ZANGIEF	高木 涉
SODOM	高木 涉
GEN	高木 涉
DHALSIM	山田 よしはる
ROLENTO	山野井 仁
SAGAT	三木 眞一郎
BALROG	上田 祐司
BLANKA	上田 祐司
DAN	细井 治
KARIN	山田 美穂
MIKA	竹内 顺子
CAMMY	河本 明子
JUNI	河本 明子
JULY	河本 明子
HONDA	菅原 正志
CODY	山寺 宏一
M.BISON	山寺 宏一
VEGA	西村 知道
GOUKI	西村 知道

角色颜色选择对照表：



X/Y/Z= 轻 / 中 / 重拳

A/B/C= 轻 / 中 / 重脚

秘籍和隐藏要素部分：

隐藏角色使用：

共同步骤：

(1) 将光标移到Karin停放三秒

(2) 将光标移到轮盘（选人表的左上和右上处）

M.BISON：按住开始钮不放后决定

JULI：按住下（右下轮盘）或上（左上轮盘）不放后决定

JUNI：按住左（左上轮盘）或右（右下轮盘）不放决定

隐藏模式：

CLASSICAL模式：在投币后，按住LP＋LK，再按START开始，直到出现选人画面。

经典模式，没有防御槽，不会破防。没有气槽，不能使用SC，OC，ZC，地上受身或空中受身，投技受身，空防，挑衅（丹除外）。不会被对空追打（浮空后没有被追

打的判定，包括被COUNTER HIT时。

MAZI模式：在投币后，按住MP＋MK，再按START开始，直到出现选人画面。

攻击力大增，防御则大减，输掉1 Round即告负，而胜两局才可取胜。

SAIKYOU模式：在投币后，按住HP＋HK，再按START开始，直到出现选人画面。

无敌模式，防御槽减半，气绝耐久值减半，攻击防御下降，攻击判定变小，受攻击判定变大，不能作任何取消（连打取消除外），得分为正常2倍。



DRAMATIC BATTLE模式：在投币后，按住LK＋MK＋HK，再按START开始，直到出现选人画面。

以二对一的挑战模式，单人游戏时选择人物后会自动选择对应的COM角色与玩家配合，两人游戏时则可自行选择角色。



PS版秘籍：

游戏中超过16小时以上，或在“WROLD TOUR”模式清除中国关卡时。即能使用3 人组队的“TEAM BATTLE”模式。

在“WROLD TOUR”模式清除U.S.A关卡，或游戏时间超过8小时，之后在人物选择画面按住L2可以选择M.BISON。



在“WROLD TOUR”模式打败VEGA后。即可使用“SURVIAL MODE”模式。

在“ARCADE MODE”中，以难度7全破。即可使用“FINAL BATTLE”模式。此模式可直接挑战最后一关。

在“ARCADE MODE”中，以难度8全破。即可使用2人组队的“DRAMATIC BATTLE”模式。此模式可以1P 2P合作对打电脑。

《街头霸王ZERO（ALPHA）3》作为SF该系列的最新一代作品，同时也可能是该系列的最后绝唱，确实是一款不可多得的优秀格斗游戏，虽然CAPCOM今后可能不再开发街霸Z系列的作品，但是我们仍然很高兴地看到，ZERO系列的部分角色和系统，以不同的方式得以了传承。在《CAPCOM VS SNK 2》这款当红大作中，不难看出继承自ZERO系列的系统和来自那里的人物，同时他们也得到了进步和进化。希望希望这款作品的玩家，永远在心中燃烧着斗强之梦的火焰！



Master_Z. E-mail:master_zou@hotmail.com



文/图：Master_Z

大地初开，光与暗已存在。

光之神巴鲁垛斯与暗之神欧库托姆。
它们是对立、但不可分割的存在。
在不断相争的边缘，
出现了大地与精灵多鲁卡。

精灵向大地吹入生命之气，
最后创造了人类。
在光与暗，以及精灵的加护之下，
人类一直得到繁荣的发展。

但是，人类是幼小、不完全的存在。
为追求自身的利益，使过度大量的开发给大地带来了混沌，
因此也歪曲了诸神的秩序。

光之神希望维持世界秩序，暗之神追求破坏与再生。
然而，精灵的调停也不能阻止两神相争，
巴鲁垛斯最后决定将封印欧库托姆。

但是，光与暗是不可分割的存在。
在将自己半身封印的同时，巴鲁垛斯的躯体散成碎片，
不久，多鲁卡的眷属也开始长眠。

几经星霜……

诸神的沉睡之地，艾尔·菲尔丁，
存在着持续相争的两大势力。

信奉光的巴鲁垛斯教会。
崇拜暗的欧库托姆使徒。



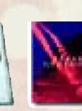
人类尚未迎来独立的生活，
受诸神之名束缚的命运仍继续着。

这就是，发生在卡卡布的彼方，
围绕着人与诸神的物语。

上面的歌词来自Falcom公司的RPG经典名作《英雄传说之

Master Z. E-mail:master_zou@hotmail.com





朱红雪》主题曲—《朱红雪》。提起Falcom公司，国内的玩家绝对不会陌生，因为他的招牌名作《英雄传说》和《永远的伊苏》这两个系列在国内拥有有一大批FANS。而《英雄传说》更是国内玩家心中的RPG经典之作，在它10年的历程中，这个系列的游戏已经问世了5部作品，如被众多玩家所熟识的分别为《龙的传人》、《屠龙战记》、《白发魔女》、《海之槛歌》与本期在下将要介绍的《朱红雪》。



《英雄传说IV-朱红雪》(又译《朱红之泪》本文采用老DOS版的译名《朱红雪》)是整个系列中的经典之作，它与《白发魔女》、《海之槛歌》并称卡卡布三部曲(《朱红雪》与《白发魔女》还曾被移植到PS与SS主机上)。这三部作品中，主要人物互相穿插，使得三个原本独立的世界充满了生命力和活力。而《朱红雪》在其中占有的地位是不可动摇的，它是整个三部曲的起点，也是终点。虽然整个作品都是烘托一个主题：如何证明生命的意义。但无论是《白发魔女》中人们追寻希望与光明的巡礼，还是《海之槛歌》用无私和纯真的乐章来鼓舞人们的信心与勇气，都没有《朱红雪》用沉重的旅途面对命运挑战来得直接和感动。

《朱红雪》的故事发生在一个两神纷争的封印之地，人们在对神明崇敬和恐惧中变得盲目，在面对命运时的被动与无主中变得悲哀，从而迷失了自己，更对生命的真谛失去了信任。而艾文正是这个悲剧中的主角，为了寻找在战乱中失散多年的妹妹艾梅尔，开始了生命中真正的旅途。亲人分离、朋友的背叛、诸神的摆布，艾文始终没有改变自己的信念，在整个过程中，生命的意义在他身上得到了充分的诠释。《朱红雪》是勇于面对命运的人们所流下的汗水；证明生命存在的血液；足以表达人丰富情感的泪滴，更是所有的生命都应该拥有的，象征着种种情感的证据。



还是那句话，一部经典的游戏要有精彩的剧情与动听的音乐。《英雄传说》系列也不例外，它的每一部作品配乐都各具特色。抛去现在的Windows的PLUS复刻版不提，就算是在DOS下的MIDI也是非常动听。玩过《英雄传说》系列的玩家都应该对系列的音乐记忆犹新吧？《英雄传说--卡卡布三部曲》中各赠送

了一张原声音乐集，并且与三部作品的风格各自相应。

此次在下为各位准备的《交响史诗—英雄传说IV》就是《英雄传说IV-朱红雪》中附赠的第一特典，本集的《英雄传说交响诗》以悲伤、恢宏为主题，该专辑中收录了10首共74分钟的精选旋律。

本张CD是由从事电玩音乐创作数十年的FALCOM“专职”(为什么要打引号呢？各位看下去就知道了)，作曲家——寺岛民哉老师所创作的。

寺岛民哉(Tamiya Terashima)牧羊座 A型血 雄本县出生，现居住东京，其音乐创造涉及电影、电视、游戏等多个领域，但还是主要以游戏配乐为主。他虽然不是FALCOM的人，但是可以说他是FALCOM的元老级人物。因为《伊苏》系列与《英雄传说》系列的音乐都是他创作的。他以E orchestra(电子交响乐)见长，经常会把西方传统交响乐与现在的电子音乐相融合，变成自己独有的音乐风格。

在寺岛民哉老师所创作的音乐衬托下，整个游戏得到了升华，使之成为了一种艺术。本张专辑中，最经典的一个乐章就是本游戏的主题曲—《朱红雪》。本曲的前半部分为八音盒独奏，给人一种宁静、安详的感觉。在乐曲过半，音乐中出现了长笛与小提琴，主旋律则由八音盒独奏改为长笛与小提琴协奏，此时各位可以感到在宁静与安详之间，略带有些淡淡的哀思与悲伤……后半段又引入了钢琴等乐器伴奏，这时，悲伤的氛围又略有加强。到了乐曲的高潮部分，乐曲中那种隐藏的哀伤被完全地释放出来。那种可望而不可及的思念与悲伤的感叹，同时你又会感到曲中还有另外一种与那凄凉的哀伤截然不同的风格，可以说是略微有些悲壮。本曲把主人公艾文不向命运低头，与自己残酷的命运作着顽强的抗争那样的感觉完全地表达了出来。

其次《露奈的回忆》、《朱红雪—朋友的微笑》与最终章《希望之路—灯》这几个乐章也是非常不错的。先来说说《露奈的回忆》这个乐章，此乐章带有浓厚的西方宗教音乐色彩。如管风琴等各种宗教专属乐器从头到尾贯穿整首曲子，曲子给人的感觉就是庄严、神圣不可侵犯、带有神的旨意与神对世人的怜悯之心。本曲是巴鲁多斯教会中央教池的背景配乐，另外在艾文众人与依顿等四精灵会面时，和叙述巴鲁多斯与欧库托姆的神之战争时也是采用的本首曲子。

接下来再说说《朱红雪—

Master Z E-mail:master_zou@hotmail.com

朋友的微笑》。简单的说本乐章就是第一乐章《朱红雪》的REMIX版，但是各位可以很明显地感觉到它要表达的意境与第一首明显不同，从音乐的配器方面就可以感觉到，虽然是第一首曲子的REMIX，但是曲子所表现出的是—希望！在寂静的忧思与悲伤之后透出一线希望，从中可以感到一丝莫名的温暖与祥和，在希望之光的照耀下一切都变得美好起来，前途充满了光明。

最后介绍一下最终章—《希望之路—灯》。本章可以说是前一乐章，第9章《朱红雪—朋友的微笑》的延续，并对整首交响诗加以完结。本乐章感觉就像是对之前的总结并交代了整部交响诗的结局一样。本乐章节奏明快且平静、祥和。曲中没有了悲伤的感叹也没有了那凄凉的哀伤，取而代之的是对未来的憧憬与乐观。就像是《朱红雪》序言所说的一样，人们在诸神的摆布之下，迷失了生命存在的本来意义。但人类并不是无能为力的，人类拥有比神更强大的力量，那就是希望！只要有希望一切就都有可能。

总体来说《英雄传说IV-朱红雪》的音乐可以算是游戏配乐中少有的上乘精品，值得各位听完之后反复回味，它不愧为《英雄交响史诗》这个称号！它也是各位OST收藏家们的首选佳品。但它唯一的缺点或者说不足之处就是……曲子太少了！曲子还没有听够就已经结束了。也许这就应了那句老话“好东西再多也嫌少”吧！

《朱红血》是热衷于生命的人们的炫目的汗水，也是证明生命存在的意义。证明生命存在的血液。证明人类并不只是众神的玩具，人类会于自己的命运做顽强的抗争。这就是生命所拥有的，象征着种种热情的最佳力证！

附录：

《交响史诗—英雄传说卡卡布三部曲》共分为3张分别是《交响史诗—英雄传说III白发魔女》、《交响史诗—英雄传说IV朱红血》与《交响史诗—英雄传说V海之槛歌》本次OST鉴赏提供的是《交响史诗—英雄传说IV朱红血》以下是他的乐章介绍：

第一乐章《朱红血》——5：30
第二乐章《似曾相似的村落》_4：25
第三乐章《轻快的脚步》——3：43
第四乐章《制铁的村落》——4：13
第五乐章《风过海洋》——4：22
第六乐章《露奈的回忆》——4：15
第七乐章《寻求真实》——4：15
第八乐章《欧库托姆的请求》——4：30
第九乐章《朱红血—朋友的微笑》——3：49
最终章《希望之路—灯》——5：59

COTOLO E-mail:cotolo@netease.com

PS游戏汉化第五讲

脚本的写入和字库的生成

作者：施珂昱

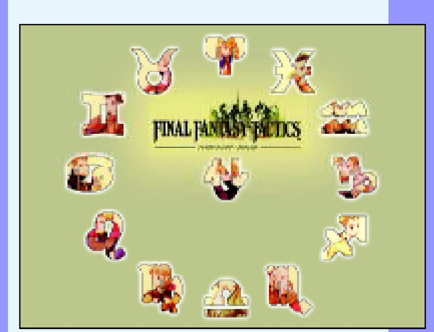


在整个的游戏汉化过程中，脚本的写入和字库的生成是相当关键的部分，它直接关系到汉化后游戏的稳定性和显示效果。不过相对于字库查找和脚本查找的多样性和复杂性，这一部分的工作要相对固定得多。脚本的写入是脚本提取的一个逆过程，其中主要须完成三方面的工作，首先是对译文进行必要的检测，翻译的过程中难免会有些因疏忽导致的错误和未考虑到的部分（譬如控制符是否正确，译文是否超出限定的长度等等），如果将这些错误带入到ROM中，很容易导致ROM的损坏，而通过手工的方法校对又相当费时费力，因此应该尽量选择使用程序校对的方法，其次是通过之前获得的内码与字库位置的转换公式来进行逆转换，将译文转换为游戏内码写入到游戏ROM中，最后是要在进行内码转换的同时同步建立新的字库，我在以前的教程中提到过字符的内码和字符在字库中的位置是相关联的，因此在前面转换游戏内码的同时事实上也就确定了新字库中字符的排列顺序，在脚本写入程序的最后我们需要把这种次序保存下来，以备之后的字库生成程序来调用。具体的程序请参考配套光盘中Article\Ps游戏汉化第五讲\目录中的《FFT》.ZIP文件，这是一个《《FFT》》的集成汉化工具，我在其中有详细的注释。下面我给大家说说脚本写入中要注意的几个细节问题。

首先是固定字符的问题。在前面我提到新字库的生成是在译文数据写入的同时进行的，当脚本写入程序写入一个字符时先要到已有字库中查询，如果该字符已经存在则





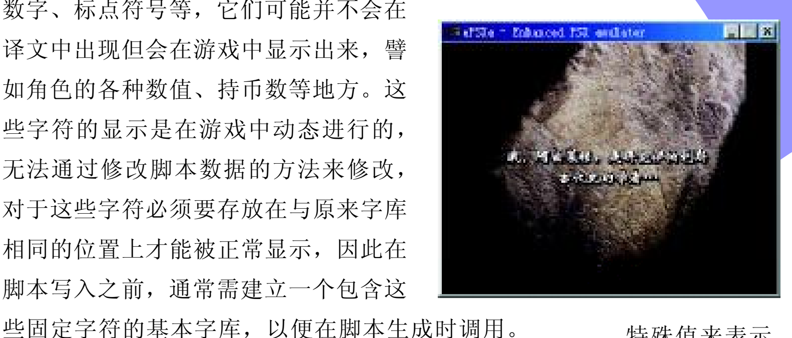




国内最强游戏汉化高手施珂昱手把手教你汉化PS游戏

通过其位置计算内码然后写入，如果不存在则在字库尾部添加该字符，然后按新位置计算内码后写入。因此在新字库中的字符必然是在译文中出现过的字符，且其顺序是按照字符在译文中出现的次序来排列的。对于大多数字符来说这并没有什么问题，但对于某些字符如数字、标点符号等，它们可能并不会在译文中出现但会在游戏中显示出来，譬如角色的各种数值、持币数等地方。这些字符的显示是在游戏中动态进行的，无法通过修改脚本数据的方法来修改，对于这些字符必须要存放在与原来字库相同的位置上才能被正常显示，因此在脚本写入之前，通常需建立一个包含这些固定字符的基本字库，以便在脚本生成时调用。



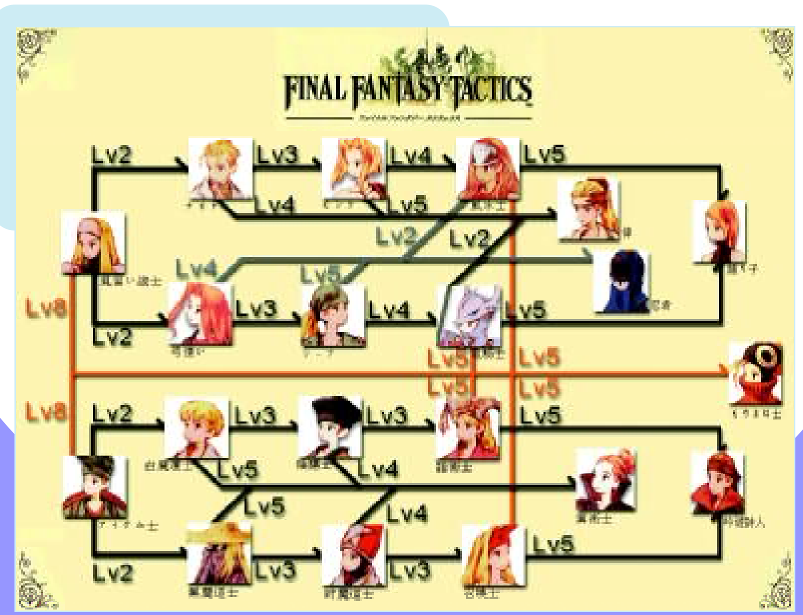


其次是单字节字符的处理问题。我在之前的教程中提到《FFT》中采用的是单字节和双字节混合的内码方式，也就是说在字库靠前的部分字符是用单字节表示，而后面的大多数字符是用双字节表示。为了节约脚本数据所占用的空间，通常游戏的制作者会将出现频率较高的字符放在字库的前部，用单字节来表示。而在脚本写入的过程中生成的字库其字符排列顺序是按字符在脚本中出现的次序排列的，这就可能导致常用字反而排在字库后部导致写入的脚本数据偏大。对于脚本数据集中存放的游戏来说这个问题并不是很大，虽然有部分的对话会超长，但只要控制好整段文本不超长就可以了，而对于漂浮文本的写入，因为长度控制要针对每一句文本进行，经常会出现文本超出原有空间而无法存放的问题，这一方面可以通过精练语言来避免，另一方面要考虑对译文中的字符进行出现频率的统计，将经常出现的字符找出来，放到字库的单字符部分去，以减少译文的存储空间。

还有是写入脚本的尾部处理问题。对于漂浮文本的写入不仅要考虑前面提到的超长问题，由于写入的文本很少会有和之前文本等长的情况，因此还要考虑译文长度小于原文的情况。通常的处理方法有两种，如果游戏脚本中有使用特殊值来表示句子的终止的，我们可以将此控制符写到译文的尾部，来停止文本的显示。如果没有的话，我们可以通过程序在译文的尾部添加空格符使其和原文等长，但要注意的是在某些游戏中，句末添加过多的空格符会导致显示的混乱，这就必须将空格分散地插入句中。



字库的生成相对于脚本的生成就要复杂得多了。生成字库最简单的方法是使用现成的精灵查看和编辑软件如前面教程中提到的Tile Layer Pro（TLP）来绘制，这个方法无需编程，即使是初学者也可以很容易地掌握，但同时也有很大的缺点。首先TLP所支持的字库结构是有限的，只有那些在TLP中可以清晰识别的字库才可以被修改，而这样的字库在PS游戏中却不多见，其次使用TLP生成字库的工作量很大，要完全靠手工绘制上千个字符几乎是不可能的，













虽然也可以通过导入图片的方式简化部分操作，但之前的准备也相当麻烦，因此我通常更愿意选择编写程序的方法。在编写字库生成程序前你必须了解字库在光盘中存放的地点和格式，这方面的知识在教程的第一、二讲中都已经提到，大家可以翻阅以前的杂志或到我的网站上查询。有了前面的知识就可以开始编写字库生成程序了，下面我以PS的BIOS字库的修改为例来具体说说。在本教程的第一讲我就提到PS的BIOS字库是16乘15的1BPP的结构，它和我在第三讲中提到的标准中文字库HZK16的字库结构非常的相似，唯一不同的是HZK16中字符的点阵是16乘16的。因此我们可以借用HZK16的数据来修改PS的BIOS字库，具体的方法是通过要写入的汉字的内码获得其点阵数据在HZK16文件中的地址（具体算法请看本教程第三讲），根据此地址从HZK16中读入数据，然后根据要修改的字符在BIOS字库中的编号计算出它的位置（16乘15点阵的1BPP字符所使用的存储空间为（16*15）/8＝30个字节，那么第n个字符的地址是 字库起始地址＋n*30），然后将从HZK16中读出的数据写入其中就可以了。当然在实际的汉化过程中是很少会正好有合适的字库可以借用的，因此我们考虑将Windows中安装的TrueType字体转换为我们需要的点阵字体。转换的原理是这样的，首先在窗体创建一个图片控件，将它的背景色设为黑色，前景色设为白色，它的刻度模式（ScaleMode）设为3（像素模式）。然后修改它的字体属性使其显示的字体大小与原游戏的字体的大小相同，通常11乘11的设为小五号字体、16乘16的设为小四号字体。然后用print方法在其中显示要写入的字符，最后我们可以通过point方法来读取图片控件中某个点的颜色值来判断该点是否被画到，再根据原来字库的存储方式写入到文件中。具体的程序请看配套光盘中Article\Ps游戏汉化第五讲\目录中的FONTEDIT.ZIP文件中的源程序。其中“写入1”对应了第一种字库修改方法，“写入2”对应的是后一种方法。

《FFT》的字库是一个比较特殊的情况，在前面的教程提到过《FFT》的字库是10乘13的4色（2BPP）的，其中包含了阴影部分，实际的字符的大小只有9乘12，这样的字体很难找到现成的字库可以借用，而用前面提到的第二种方法又只能生成长宽相同的正方形字体。要生成这样的字库有两种方法，一个方法我们可以用先前面的方法获得12乘12的字体，然后通过程序将其中纵向的某些象素行进行合并，从而获得所需要的字体，但根据选择合并行的规则不同和合并的方式不同，产生的质量也有很大的不同。另外一个方法就比较简单了，其实Windows本身就提供了字体的缩放和旋转功能，我们所要做的就是通过调用系统的API函数来实现它。调用的方法比较烦琐，我就不在这里列举了，有兴趣的朋友请查阅与本期教程配套的“《FFT》集成汉化工具”中的字库处理部分。不过说实话，使用前面两种方法所获得的字体，我依然不是非常的满意，因此在没有找到标准的字库前，如果要想获得更好的文字显示效果，编写程序进行手工修正似乎是不可避免的了。

关于脚本的写入和字库的生成我就讲到这里了，大家可能会觉得我这次具体的细节上说得太少，其实是因为我发现要将程序中几句话就解决的问题用通常的语言来描述出来反而比较麻烦，所以我把很多我想说的都放到源程序中了，懂编程的读者一定要看看，不懂的建议先找本简单的入门书学习学习，掌握一种编程语言对汉化是非常重要的。下一讲我将讲解PS光盘的修改方法，这样就可以看到真正的汉化效果了。现在先放一张图给大家解解馋。





动手自制GBA SP的USB充电器

作者：电子DIY工作小组



GBA SP入手，发现重大问题

GBA SP于2月14日火热上市。有了新东西，俺当然不能落后，一台GBA SP很快就入手了。试用的感觉很不错，但很快发现一个重大问题。由于现在的GBA SP并不在中国销售，现在所能购买到的版本的电源适配器都是110V的，因此这个电源适配器并不能直接插到市电插座上。而GBA SP不能使用外部的电池，而是使用内置的充电电池。如果不想办法解决充电问题，将无法使用。





想到了三种解决问题的方法

仔细想想，这个问题并不算很复杂。很快想到了三种解决办法。

方法之一：另加一个220V转110V的变压器。

这种方法并不新鲜，以前很多国外的电器都是用这种方法在国内使用起来的。这种变压器在电子市场上也很容易购买到。不过背上一台笨重的变压器，实在不是大家所希望的。因此首先将这种方法排除掉。

方法之二：改造电源适配器内部电路。

GBA SP的电源适配器从其外形来看，肯定采用了开关电源。因此可以通过电路改造，使之能适应220V电源。这种方法应该是最好的，可以不改变整套系统的便携性和美观性而达到能够使用220V的目的。不过这种改动对一般用户来说，可能存在一定难度。

本来准备拆开来改一改的，结果让电源适配器上的那两个古怪的螺丝给难住了。只好等找到合适的螺丝刀，再来动手了。所以这套方案也只能暂缓了。

方法之三：为GBA SP提供另外的电源。

既然GBA SP的电源适配器不能使用，自然想到的就是用另外的电源为GBA SP供电。从GBA SP的电源适配器上可以看到，它的输出是：DC 5.2V；320mA。一种方法是可以找一个6V的普通电源加上5V稳压电路来实现，另一种方法是直接从USB接口获得，USB接口可输出DC 5V；500mA，用在这里非常合适。利用USB接口给GBA SP充电的方法看起来比较简单一些，这次改造就采用了这种方案，即通过USB连线让计算机的USB接口提供电源给GBA SP用来充电。但是很快又发现，GBA SP的电源插头采用了一种很特别的接插件。市面上看来是不可能找到的了。所以最后决定的方法是动剪刀，把原来的电源适配器的线剪开，仍利用原配的插头。

下面是按方法三进行的改造的过程。

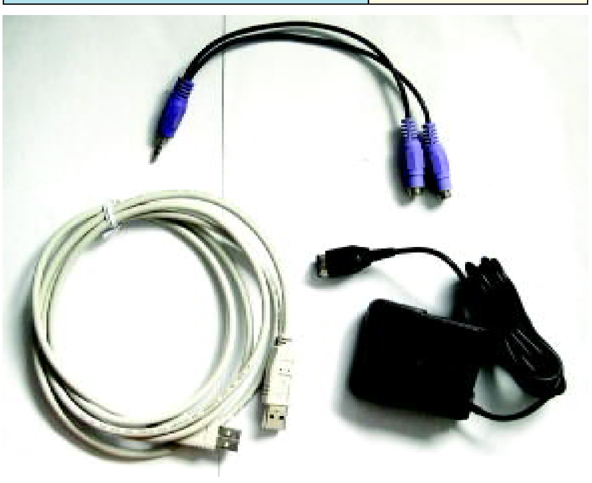


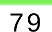
动手改造

首先当然是准备材料。

材料如下：

GBA SP的电源适配器	x1
USB电缆	x1
一转二的音频转接线	x1
热缩管	若干





用到的工具：

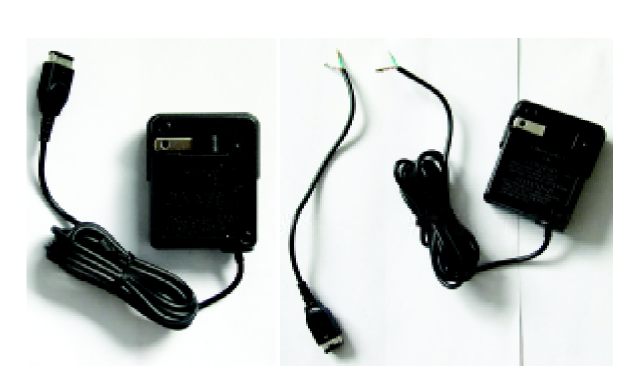
斜口钳或剪刀、电烙铁、焊锡丝、松香。

然后可以动手了。

1.把一转二的音频线从中间剪开。手头这根线是立体声的，所以线剥皮后可以看到红蓝两根线和屏蔽层，这里把红线作为5V，屏蔽层作为地，蓝色则不用。这根线从中间剪开后变成三根，一根插头，两根插孔。插头要连接GBA SP的插头，两个插孔分别连接USB连线和GBA SP电源适配器。这样GBA SP的插头既可以与USB连线相连，也可以与GBA SP适配器相连。也就是说既可以通过计算机的USB口对GBA SP充电，将来也可以通过改造后的电源适配器来充电。



2.把GBA SP的电源适配器的引线剪开，剪开的位置离插头十几厘米处即可。剥开皮后可以看到一根红色线和屏蔽层，红色线为5V，屏蔽层为地。分开后变成了两部分，电源适配器是一部分，插头是一部分。



3.现在要把音频线的插头部分与GBA SP电源适配器的插头部分连接到一起。从插头部分引出了两根线，我们只要用到一根即可，但对于没有用到的另外一根也要处理一下，这根线内部的两根线和屏蔽层处理成照片中的样子，以防止相互短路，然后用热缩管包起来。



另外一根需要与GBA SP电源适配器的插头线连接到一起，具体过程是：红线和红线焊接到一起，焊接之前要先把一小段细热缩管套在红线上，一小段粗热缩管套在适配器的插头线上。

两根红线焊接好后，把热缩管移到焊点的位置，对热缩管略微加热，使其收缩，包住焊点。然后再把两根线的屏蔽层焊接到一起，焊接完成后，同样把粗热缩管移过来，然后加热，把裸露的地方包起来即可。这根线称为GBA SP插头线。





4.然后是USB连线与音频线的插孔部分的连接。通常计算机的USB插孔都在机箱的后面，考虑到这一点，USB连线





应该截取的长一些，七、八十厘米或者一米都行，可根据具体情况来决定。USB连线剥皮后可以看到有四根线和一根屏蔽层，其中红线是5V，黑线是地，其余两根是数据线，这里不用。屏蔽层也一并接地。焊接方法和前面相同。这根线称为USB连接线。

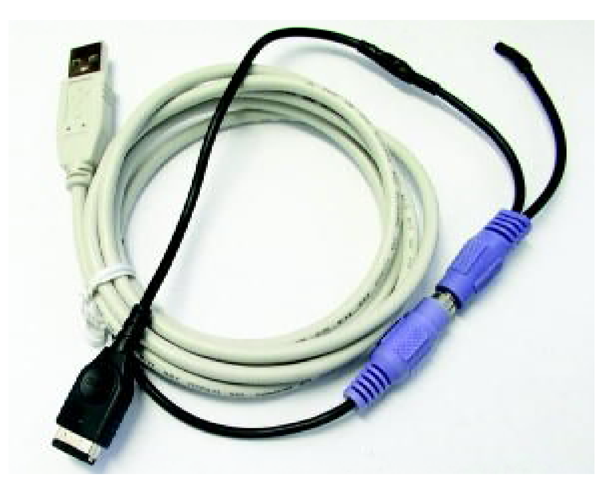
5.之后还要把电源适配器也接上音频线的插孔部分。方法和3相同，这里就不再罗嗦了。





使用

现在我们要测试一下USB的充电效果。首先要把USB连接线和GBA SP插头线连接到一起，这一步一定要首先完成，因为我们使用的是普通音频插头、插座，如果带电插拔这个插头的话，可能造成短路。



然后把USB连接线的USB一头插到计算机的USB接口上。然后把GBA SP插头线的插头插到GBA SP上。这时会看到，GBA SP的红色充电指示灯会点亮，因为现在电池处于充电状态。当充电完毕后，红色充电指示灯会熄灭。



当你把GBA SP插头线和电源适配器连接到一起时，仍可恢复原来的功能。





模拟器	TAITO	ACT
MAME	二人	1993 年
	地下城魔法 / 光明使者	

街机史上最强的动作过关游戏—光明使者

文 / 图：小青年

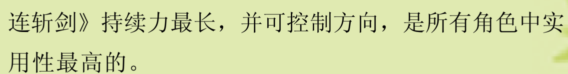
系统篇

此游戏系统十分简洁，操作很容易掌握，一共两颗按键：A 攻击，B 跳跃。AB 同时按为必杀技，要消耗一个爆弹。A 键按住为蓄力，此时角色全身闪光，放开 A 键即使出特殊技，如果待角色变成金色，则可使出加强的特殊技。游戏中的机关十分丰富，有毒气，落雷，落石，落矛，飞箭等，所以对玩家的反应能力是一种考验。游戏中的地形对游戏的进程会产生很大的影响，冰地上走动会十分艰难，毒水可以解变身毒气等。游戏中，角色随着分数的提升会获得 LEVEL UP，这时角色的体力槽将会变长，同时有大量体力回复，攻击力和防御力都会提高，蓄力的时间也会缩短，尽快地提升等级可以使游戏过程变得轻松许多，当然也要为获取更多的分数而加倍努力。游戏最吸引人的系统就是武器系统了，每个人的武器都是固定的，比如剑士用剑，武士要拳，妖精挎弓，法师执杖。角色只能使用特定武器。而每个角色的武器一共有六种，一种就是普通武器，即游戏开始时的装备，这种武器在一定的几率下会使出会心一击。然后就是三种属性（冰雷火）的武器，攻击敌人有不同的效果。还有就是霸之器和光之器。霸之器可以说是普通的武器的加强版，攻击力是普通武器的两倍，会心一击的出现几率也大大提高。光之器是圣属性的，威力和普通的属性武器一样，只是效果不同。当然魔法师是个例外，他的魔法是用特殊技使出的，每种杖都有各自不同的魔法。当角色捡起的武器和手上的武器相同时，就会得到一定分数的奖励，普通的武器最贵，价值 20 万，然后两种封印武器价值 9 万，最低的就是属性武器，7 万。在游戏途中安排好武器的拾取顺序是取得高分的关键。



剑士：父亲为王国剑技最强的骑士团长，但目前行踪不明，继承了父亲一手超级剑术。

评价：是可以取得最高分的角色，必杀技《凤凰剑》近身杀伤力巨大，但对玩家的时机掌握要求非常高。超必杀《光华连斩剑》持续力最长，并可控制方向，是所有角色中实用性最高的。





战士：来自东洋的格斗达人，为了修行而周游列国，近身拳速快。

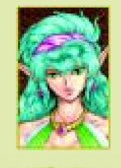
评价：技术非常全面，是最容易使用的角色，攻速快让敌人很难有反击的机会，投技也是全部分角色中最强的。超必杀《气焰斩》释放速度快，攻击范围囊括自身前后。超必杀《剑气爆弹》攻击范围广，威力也不错，可惜时间太短了。值得一提的是战士的突进技《狮吼拳》，判定强、延续时间长，范围也广，实用价值非常高！

魔术士：背负消灭邪神使命的高端魔法使，可使用各类大范围元素魔法。

评价：清敌能力最好的角色，普通杖攻击可以把敌人无限连到死，普通攻击力低和血少是其缺点。超必杀的种类最多，装备不同的武器可使用不同的大范围元素魔法，威力非常大。超必杀技《圣灵咏唱》范围非常广，持续时间也不错。

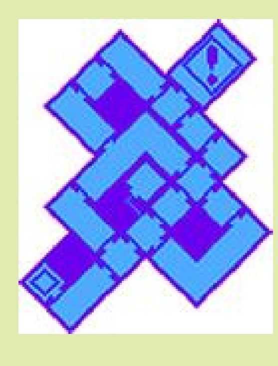
弓箭手：由于精灵一族的村庄被魔物袭击，而踏上了打败魔神的道路，远距离攻击最强的角色。

评价：近身攻击比较中肯，虽然攻速不快，但由于距离不小所以也不容易被反击，但武器加强对普通攻击没有影响。必杀技《蓄力光箭》距离最远，且连射的使用价值高，不过对准确率要求高。超必杀技《天舞旋风》攻击范围也非常大，持续时间不错，不过攻击频率比较低



流程篇

[STAGE 1]



我正在城市里的冒险者之宿白鹿亭休息，与我同在的还有东洋武士格林，妖精西斯提和魔法师沃尔德，在角落里还坐着一个神秘男子。桌上的丰盛的午餐令我们这些饥肠辘辘的冒险者们大咽口水……正当我们要开动的时候，一个不知好歹的家伙门都没敲地就闯了进来，大叫：“不好了～！出大事了～！妖怪来啦，公主殿下被它抓走了～！谁能救救她。”我们商量谁去冒这个险，结果抓阄我不幸中标……这时，两个狼人破门而入，那四个家伙溜的比兔子还快，只能我一个人应战了。杀死了两个狼人后，砍开屋里的两个箱子，得了一个银酒杯和马桶盖……将就着当盾牌用吧。两个木桶里藏着一些吃的，当然也搜刮了。刚想出门，又一个不知好歹的狼人又跳了下来，有了马桶盖哪里还怕这些小鬼阿，轻松宰掉。

一出门，一个庞然大物出现在我眼前，公主就在他手上，不过那公主的确长的不是一般的漂亮阿……公主的尖叫声把我从无限的遐想中拖了出来，站在那个怪物旁边的一个秃顶老头说话了：“叫吧，公主阿。你将成为魔神复活的祭品。”我老爸可是这个王国首屈一指的剑士阿，他现在生死未卜，就由我来替他战斗吧！那老头的确够嚣张，居然说：“你这种杂鱼就靠边站，今天我就先放过你吧。”说完就和那怪物挟着公主飞走了。



气死我了，非把你找到给剁成八块不可。再说了，那个公主漂亮阿……救回来说不定会以身相许，哈哈哈。好，我的冒险开始了。消灭了怪物，走到屋后，砍烂花盆，借着残留的石墩和一堵矮墙，跳到了屋顶上。果然有两个宝箱，搜刮了里面的珠宝后，没想到我迅速地 LEVEL UP 了，体力也增强了一些，不再是开始时那么短了。而且感到发必杀技所需的蓄力时间也短了一些。拿着那块好大好大的盾牌（后来才知道这是块传说中的圣盾，究极盾牌，能够防守 5 次）。跳下屋顶，朝城门走去，两个负责看守的狼人又迎了上来，砍翻他们门就开了，出城前往左一看，发现那条胡同里有个黑影，去看看，发现原来是刚才躲在里面避难的一个胖商人。我跟他说外面我已经摆平了，放心好了。他丢下了 4000 块钱和一串葡萄就急忙跑了，我当然心安理得地收下喽。出城门前又过了一会儿，一些幽灵出现了，逼迫我快些上路，这些幽灵的经验值倒也挺多的，砍的大概离最后期限还有 3 秒的时候，我出了城。





出了城门，一个士兵叫住了我：“请救救公主吧，我们实在无能为力阿，求求你了。”说着就给了我些钱，给我当盘缠。我当然笑纳喽，反正心情好，顺便把敌人给灭了。等一切安静了之后，我发现有了岔路，据士兵说左边的一条是通往大瀑布的，路上应该比较安全的，另一条是通往迷之森林的，据说进去的人没一个出得来……不过老爸说过越危险的地方对锻炼自己越有好处，钱也多，听老爸的没错。在进入迷之森林之前，再杀几个幽灵玩玩，等时间差不多了，我就出发。进入了森林，出来的都是些没见过的怪物，听白鹿亭的沃尔德说特别小心那个花妖，若被他的花粉沾到，就会中毒的。首先解决了三个花妖，看到有两个宝箱，谁知那是食人宝箱，见我一靠近，就扑了上来，还好我反射性地挥了一剑，奇迹般地把食人宝箱打了回去挂了。正当我犹豫着该选哪条路时，由于我砍掉了一个女神像，大地颤动了……我想，一定是什么地方的机关打开了，出现了一条隐藏通道，果然在周围搜索了一圈之后，发现在右上面的草丛中是可以走进去的，上了山发现一间密室，有 N 多宝箱。用未完成（蓄了一半）的必杀技砍掉地上蠕动的史莱姆动









物，途中发现有两个是无论如何都砍不掉的，我不得不用出我的超杀连续剑，轻松砍掉了金属史莱姆，每个有一万得分，而且还有可能掉出四万分的红宝石，真是值钱阿。当我捡起那把看似普通，实则就是普通的剑时，我震惊了，整整20万！凭这二十万，我又升了一级，然后，我又在三把花里胡哨的剑中选取了一把绿色的雷剑。当我下山之后，在夹杂着电击的斩杀中，敌人瞬间化为了灰烬。我这时选择了右边看似出口的路。谁知刚出去，就从一个坡上滚落很多大石，我等着落石间歇，迅速上了坡开了开关后，铁门打开了，继续前进。右边的开关开门后，杀几个幽灵再走不迟，选择左上的石墩或门边都是不错的位置。下一个房间，还是杂兵，而且很弱，速战速决，争取时间破坏石柱后迅速取得王家盾（可以防御四回），在门边杀幽灵后进门。几个悠闲的杂兵在火堆旁烤火，快速解决后，把一个木箱投到火堆上，可以得到一个鸡腿。踩下那个机关，右侧的铁门打开，原来那位胖商人老兄又被妖怪抓住关了起来，这次他可得好好谢谢我了，果然，他给了我一个四万的红宝石。拉下开关，出口的门打开了，进去后，地上的地板是会移动的，先往后走，顺着地板的移动，靠着惯性，再向前一跳，就跳过了地上的刺，打开宝箱，得到了第二把雷剑，这样就又多了七万分。小心避过恶魔的矛，跳出刺圈，趁门口的活动刺缩进去的时候跳进门。这样接下来就是我的第一次BOSS战了。

来到了一个山洞，四周空旷，空气中弥漫着血腥味。一种莫名的恐惧感油然而生。蓄力走近后，一条巨大无比的蟒蛇在地上游着，等蓄力满后对准它的头就是一下。然后站在原地砍，可以砍到几刀。等它从原地游开后跟着我，当蓄力完成后，转身发招，燃烧的火鸟对大蛇造成了很大的伤害，就这样几次，它终于发怒了。昂起了它那硕大的头，张开血盆大口朝我袭来，还好它作的是直线攻击，只要往它攻击方向的垂直方向跳就可以避开了。然后抓住它的破绽，用蓄力必杀技攻击，只要4到5次就可以解决它了。大蛇将死之时，通体闪光，最后化作无数蓝宝石。不仅如此还留下了一个爆弹，那可是放超杀的必需品阿。走之前当然不会忘了地上的两堆残骸，两位前辈的尸骨里居然还藏着两颗珍珠，难道是得道高僧的舍利子？砍了几只蛤蟆之后继续上路。三个铁甲兵走了过来，这些铁甲异常难对付（也可以说是本作用剑士最难对付的敌人），再加上三个一起夹击，一不小心就挂了。所以我采取迂回的战术，首先跳到高地上，等他们跳上来，在落地的一瞬间就猛砍，各个击破。杀光之后，又一次发生了地震，不过这次没有隐藏房间，而是通往BOSS的路打开了。高台上面的冰剑虽然看起来不错，不过我觉得还是雷剑用的顺手（为了后面的雷剑的7万分，这把冰剑当然不能拣喽）。





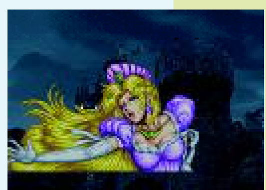


地图换到了另一个版面，上面明确地显示着BOSS的位置，把木箱放到火堆上，得到两个火把，都捡起朝右边的角落里投去，然后再走过去就安全了，清光所有能拿的东西后，等一会。



当时间差不多的时候一些史莱姆就会掉下来，中间夹杂着金属史莱姆，用超杀干掉一万分，运气好的话还有红宝石，看时间差不多就走人。来到一条狭长的通道地图显示有三道门，干掉飞过来的蝙蝠，破坏眼前的两根石柱，进入。中间的浮石等两块相接的时候前进。要快速通过，否则等恶魔下来就不好办了。接下来，有一个宝箱在刺地中，先不去管它。干掉敌人后，小心地砍掉龙像，破坏后会有毒气。那个地刺，当外面一层缩进去的时候，先走上去再掌握好时间，当里面一层快缩进去而外面的快出来了的时候向里面跳并攻击，这样刚好打破宝箱，并站到没有刺的地方。拿东西的时候要小心如果没有绝对的把握，不要轻易地拣东西，这个不冷静的举动很可能会损失7万分，宁可不要那块羊头盾了吧。接下来就是例行公事，拖时间等金属史莱姆了。反正也快到BOSS了，还留着爆弹干什么，都留给金属史莱姆吧。等爆弹放光之后，就走吧。一群蝙蝠扑面而来，砍杀之后，发现这里放着两把剑，雷剑当然是收下喽，不过那把本作价值最高的普通铁剑就不好办了，拿着雷剑去拿这把剑，它就变的一文不值了。经过激烈的思想斗争，我决定舍生取义。自杀有两个选择，一个是一开中间的石块，走到门边的电眼，让落雷击毙；一个是到右边的机关上，让落下来的长矛叉死。为了以后的安全起见，

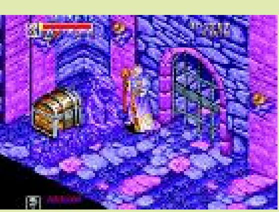






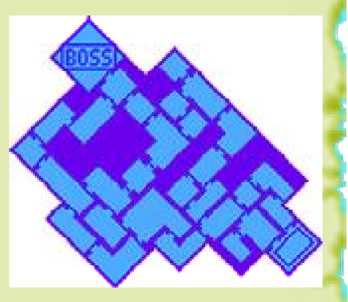
我决定被矛叉死……死后，我又被天使送了下来，拿了铁剑，再拿回雷剑，继续前进。来到一个岩浆四溢的房间，中间的机关正好当落脚点，快速踩过，安全到达彼岸，不过不要因为环境危险而忘了四周的石柱，上面左边的一个就不用光顾了，里面是毒气。出门后又回到了那个狭长的房间，那群烦人的蝙蝠又扑了过来，砍光之后，要跳过活动地刺，方法很简单，就是趁一个缩进去的时候走上前，再向前跳就可以了来到狭长之间的最上方，破坏地上的骷髅可以得到一块奶酪。毁坏石柱打开门，我离BOSS越来越近了。

三龙像之间，处处都是机关，处处都是陷阱，要格外小心。中间的龙像破坏后，左边的铁门打开了，不过要小心，龙像内含毒气。上面的两个是落雷，不过没什么危险，不要太近就可以了，地上的骷髅在打蝙蝠的时候千万不要打到，里面是冰气。右上的机关打开了通向BOSS房间的门。不过先到左边的房间去转一圈吧。消灭了房间里的野猪后，不要漏过左边石壁下的宝箱，高台上的铁盾自然为迎战BOSS平添了一份安全。出门后消灭了蝙蝠就向下一间进发。一条绿色的龙叫嚣着，不过叫嚣声马上湮没在我的斩杀声中了。和他作战千万不能近身，先站在原地挥剑，当他进入攻击范围后就基本完了。收拾了边上的一些杂兵和一些果品后就可以走进那扇充满着邪气的门了。



终于找到BOSS暗黑骑士了。身着重盔甲，充满着霸气和邪气，给人一种强烈的压迫感。他开口了，一个低沉的声音："妨碍魔神复活的人，无论是谁都不能饶恕。"这个架式，这个声音……觉得有令人怀念的感觉。说话间战斗就开始了，两个铁甲借着暗黑骑士的威势，压了上来，三个铁甲系的战士自然不好对付，所以一开始一定要解决掉两个铁甲，所以开始的站位很关键，一定要站在暗黑骑士的右边，距离大概刚好剑尖能够砍到他。当两个铁甲走到和暗黑骑士同一直线的时候，开始攻击，如果开始的站位和攻击时间正确的话，敌人是没有反击的机会的。一轮攻击之后，三个敌人都倒下了，暗黑骑士的巨剑也被我打落在地，另外两个也直接死亡。这时赶快蓄力，当暗黑骑士站起来空手朝我走来的时候，便迎上去发出得意的必杀技，火鸟透过厚重的盔甲肆意地灼烧着暗黑骑士的本体，所以他损失的体力很多。当他再次站起来的时候，那把巨剑又飞回到他手上，小心不要被飞回的巨剑刮到。当他没有拿稳剑时，上去就是一刀，他的剑又震落在地。赶快转身走人，他会跟着过来，转身再是一刀，这次很有可能就会对他造成伤害了，挥剑后攻击键不要放，立刻蓄力，这时我已经是LEVEL 5的战士了，蓄力自然比以前快了很多，不断的移动中等蓄力一满，转身发招，暗黑骑士应声倒地。如此几个回合，他很快便没有体力了。当然在这途中，我顺便砍掉了四周的石柱，里面说不定有5万的皇冠呢。在给了他最后一击之后，巨剑不再回到他手上，他呻吟着走向中央："呜呜～我……怎么……会在这里……" "果然，这个声音……难道……难道是……父亲……"这时四个宝箱从天而降，跟着一起下来的还有那个该死的秃顶魔法师。"你们只不过是些普通人，水精灵的魔力已被夺走了。"说完这些他就施展了空间转移魔法，把暗黑骑士带走了

[STAGE 2]



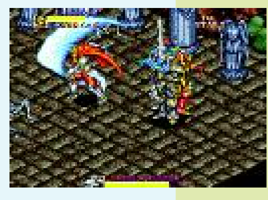
按照维农说的路线，我来到了水精灵之神殿，这里原来是冒险者的休息的地方，现在已经落入魔物之手了。虽然风景依然迤逦，但那几只丑陋的怪物成了蛋糕上的苍蝇。左右的两个华贵宝箱明显是怪物。小心地干掉左边的宝箱后，坐在神殿入口的几只狼人就扑了过来。杀死后不要漏下上面门前的石柱，稍休息片刻，就有些金属史莱姆下来，杀死后就走入右边的水沟，来到下一间。蝙蝠自然不在话下，沿着水道走到宝箱后，打开后下面的机关露出，门就可以开了。阴暗潮湿的环境果然适合癞蛤蟆生存，整整一窝，要小心应付，特别要小心水母的攻击，范围很大，最好的办法就是以静制动，站在原地攻击就可以了。幸好这

是间储藏室，里面摆着很多食物，稍作修整，便再次上路。又是一窝蛤蟆，消灭完所有的敌人后，最上面右边的墙上有一根蜡烛，攻击它会有黑烟冒出，在攻击八次后，一只蛤蟆从天而降，走开为妙。一阵毒雾过后，蛤蟆居然变成了以前有过一面之缘的胖商人，他一把鼻涕一把泪的感谢我救了他，为了感谢我，他愿意跟随我冒险。我想想他对这里比较熟，就答应了，谁知他满地扔钱，那我当然是尽入囊中喽。把中间的木箱移开后，铁门就打开了。

终于告别了阴暗潮湿的环境，来到了神殿内部。在祭坛前和水精灵对话，她的灵力被维农夺走了，让我帮助她，说话间，两条巨蜥就来找麻烦了，当然在女生面前不能掉面子，故作轻松地以幽雅的姿态解决了巨蜥，之后打破两个石柱，如果你的心够诚，那或许会在石柱中打出皇冠哦。分支路线我选择走上面的一条。来到下一间后，站在原地等商人扔完钱，搜刮一阵后，砍掉中间的桌子，上面的烛台便可入手，这时蓄力满便可使用波动剑。选择下面的路线，一个满是陷阱的房间等着我，尽量在边缘活动，收拾了两个鸟人和妖精后逐个破坏周围的石像，踩亮最左边的机关后门就开了。进屋便受到了食人宝箱和两头巨蜥的前后夹击，先转身干掉宝箱后在慢慢收拾巨蜥，之后还有两条更强的红色巨蜥。干掉后稍等，等收拾完金属史莱姆后马上走人。下一间也没有上面悬念，最下面的石坛破坏开门，沿水道收拾完后出门。



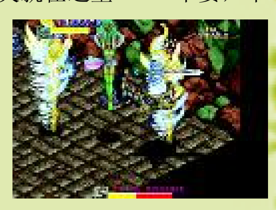




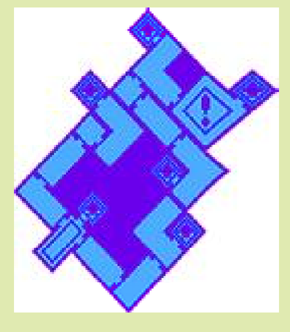


火蛇之间，两个小喽罗收拾掉之后，用蓄力技攻击火蛇头部，三次之后逃开一下，避开它喷射的火焰，再回去补一下，火蛇就完了。如果前面的那个蜡烛能保存到这里的话，那更简单，续满后站在右边第二根柱子的位置攻击就可以了。之后来到火蛇后面的那个冰之密室。里面的地面是冰，走路的时候要当心，先干掉两个野猪后安心搜刮，水精灵说这个神殿里的怪物的弱点是冰属性的武器，就给了我一把，盛情难却，只好收下了。出来之后进左边的那扇门。干掉巨蜥等怪物后照例杀完金属史莱姆走人。来到储藏室，躲在石柱后面干掉巨蜥后一样有金属史莱姆。来到地下室，往下走，进门进入冰之秘道，由于身处险境，四周都是毒水和食人宝箱，要采取各个击破的方法，中途还会有敌人增援，要在第一时间干掉冰狼，之后就安全了。后面的房间一进门就上来两只冰狼，稍稍后退干掉后破坏右边的石柱，来时的门又开了，有钱能使鬼推磨，虽然危险但还是要回去一趟。按照老套路再来一遍。是继续往冰之秘道深处走呢，还是直接去BOSS处呢。爱财如命的我当然是选择了再向虎山行喽。经过刚才两只冰狼的房间走出了冰之秘道，先破坏两尊石像，再打开宝箱，之后走上楼梯，到右边避开落下的长矛拉下开关，门就开了。炎之剑的取舍是个人爱好，无所谓的。继续前进，水母的进攻还是要防一下的，收拾巨蜥后破坏几个石柱就可解开宝箱的封印，杀完金属史莱姆后前进。进屋后先不要打开宝箱，先毁掉第一排石狮再打开宝箱，这样就可减小危险了，当然要当心落下来的长矛，在例行公事的巨蜥和金属史莱姆之后，来到了BOSS前最后一个房间，这时几时这么多巨蜥也不能阻挡我救出公主的道路了。这时胖商人也和我说再见了，临走还送了我最后一份大礼，一只宝箱，里面有两顶皇冠和一个究极盾。饱餐一顿后，调整一下心情，来到了BOSS的房间。

浓浓的雾使我感到了邪恶的鼓动，维农挟着水精灵站在中间的魔法阵中，“水精灵就在这里”　“不要，不要过来，我没事。”　“不要慌，很快你就会看到另一个姿态的水精灵的，哈哈哈哈。”一道闪电下来，若隐若现地出现了一个大蜘蛛，“请不要杀我……”难道可恶的老头把水精灵变成这种妖怪了？“可恶，维农！”我一定要把水精灵解救出来，站在魔法阵中央，一下一下地攻击，这样蜘蛛皇后就不会逃脱，在砍至半血时，她会散出一圈小蜘蛛，杀光小蜘蛛后再找机会用这种攻击方法即可战胜蜘蛛皇后。战胜后水精灵变回了原形，“谢谢你，对不起，我的力量被邪恶利用了。向北，去北面的废墟吧，维农朝那边去了，请阻止他！使世界回复光明吧！”“别担心，我们会努力的。”



[STAGE 3]



得知了公主被囚禁在北之废墟之后，我来到了荒芜的北之废墟。北之废墟巴雷诺亚是人们畏惧而不敢接近的恶灵都市。在一片断壁残垣中，出来迎接我的不是可爱的妖精，也不是有头有脸的大人物，居然是两只看门狗刻尔贝罗斯和三个面目狰狞的骷髅，秒杀了狗和骷髅，见一旁的老伯气宇不凡，过去搭讪，他好像知情人一样，要我救出公主，肯定有来头……发现在杀死两个骷髅的时候，右边的一扇铁门已悄然打开了，难道这就是通往营救公主的道路？还是维农那个臭老头的圈套？不得而知，毁坏了左边的女神像之后，墙壁的一块凹陷了下去，出现了一条通路，而在最上方的墙壁上，又发现了一个机关，按下，又出现了一条通路……第一次出现有三条路选择的情况，两条还是隐藏的……一下狠心，选择了敌人最先提供给我的路，根据以往的经验，最危险的道路获得的钱也最多。

一进右边的铁门，在里面休息的狼人们和骷髅们就上来热情地迎接我了，在感动之余，我发现在他们身后有两个石沙漏，上面放着一个箱子，左上方也堆着四个箱子，难道……这后面藏着他们的私房钱？收拾了这群守财奴之后，发现还有一个外表华丽的宝箱，明显是个陷阱，小心地走过去，干掉了可恶的假宝箱后，开始了本游戏最伟大的工程。捡起左边的木箱，借着一截断柱，跳上了石沙漏，小心翼翼地把木箱放在另一个原本已经在的木箱上，注意留出给自己落脚的地方。把左边的木箱都用完，建成了本游戏最宏伟的违章建筑后，跳上去发现了好多好多东西……眼花缭乱、口水直流，打开所有宝箱，取得四个爆弹，又拿了一个和手上一样的武器，7万入手。在兴奋之余，发现了一个前所未见的武器，样子怪怪的，拿着应该没什么副作用吧……搜刮完东西后，所剩的时间也不多了，闪人。当然在走之前，不要忘了下面的两个石沙漏，里面还是有些料的，在破坏的时候，发现比原来省力了许多，难道这武器就是传说中威力比一般武器大的霸之器？







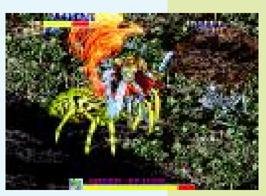
怀里揣着沉甸甸的钱袋，来到了下一间房间。四只丧心病狂手持利矛的狼人朝我扑来，躲开他们的飞矛和滑腿后，干掉他们。踏下中间的机关，门就开了。上面的两个女神像都是产生随机分的，如果会出现皇冠，那可就赚大了。享受了木桶里的大餐之后，精神饱满地踏上了征途。

来到了一间很多石柱的地方，解决两个傻傻的狼人，打完石柱，石柱里的东西可真不错阿，皇冠、红宝石真是看的眼睛都花了……最上面的女神像破坏后，下面的通路出现了，走到下面，跟神秘老伯废话了一通，继续上路。出了门，来到了一个有阶梯的地方，干掉两个拿着羊头盾的野猪，敌人阴险阿，那个盾牌是伪装的，其实是一种吐黏液的妖怪！站在盾前，不停地攻击，当那种伪盾妖怪张口攻击的时候，就是它们的死期。在路上应该注意一下那些蹦来蹦去的史莱姆（液体妖怪）。在一片斩杀声后，世界清净了……

走上了楼梯，看到有一个机关，想都没想，按了下去，敌人这次真是仁慈，没设什么陷阱，也没安排什么守卫，带着放松的心情打掉上面的龙像，一阵毒气扑面而来，幸好我是个身经百战的战士，这些小陷阱真是不值一提阿，旁边的女神像也顺手带掉了，是个随机分数。下面的龙像打掉之后（注意避开落石），一个机关展现在眼前，本以为是什么隐秘的通道或什么隐藏的宝物，哪里知道是敌人的心理战，是个机关，按下机关话，石壁会重新合上，伤血是在所难免的了。接着来到了封印之间一，魔法石被施了魔力的植物封住了，在接近封印台的石柱的时候，突然出现了三个骷髅，小心他们的第一下攻击，干掉他们，攻击封印石上面的藤条，完全解除封印之后，魔力恢复了，边上的石柱有几个是随机的，要当心毒气。

终于解开了一个封印，出了门发现是一个满是石柱的房间，中间有个机关，塌下，忽然大地振动了起来……难道有什么秘道？结果发现原来这是一个升降之间。破坏八个石柱的时候千万要小心，里面全是冰气。下了电梯，进了一间充满了危机的房间。幽灵在飞舞，恶魔在叫嚣，骷髅在狂笑，令人毛骨悚然。好汉不吃眼前亏，以最快速度毁掉龙像和女神像，铁面打开了，在







门边墙壁的遮掩下，一个寂寞的宝箱静静的躺在角落里，细心的我当然不会错过，打开后，大失所望，是一把毫无价值的雷弓……带着失望，我来到了下一间。一个宝箱在房间中央闪着神秘的光芒。无论如何摆弄都无法打开，还好在神殿里遇到过类似的情况，不幸的女神像又被当作了开箱开门的工具，箱子光芒的消失伴随着的是宝物散落的耀眼光芒。上方的女神像和宝箱经过洗劫后，也留下了不少东西，两个爆弹也为我迎战最终BOSS增添了不少信心。

来到下一间，一个老伯说他被困在这里了，不知道怎么出去了。我发现墙上有五个机关，机关按照（左起）13524的顺序按下，当然门也就开了，摧残了几个个随机女神像后，继续上路。一出门，一群被石化的妖怪立即复活向我扑来，奋力还击之后，踩亮地上机关的眼睛，铁门应声打开，在走之前，不要忘了上面的两个石沙漏。没想到这么快就找到了第二个魔石的封印之间。跟老伯打了个招呼，他说传说中这个魔法城市存在着三颗魔法石。拆完那群贱骨头，小心翼翼的跳过地刺，解放了第二快魔石。由于魔力的恢复，地上的刺已经不存在了，放心大胆地走向出口，不过不要得意忘形，门口的那道闪电还在等着你那。当然，不要忘了屋里的石柱们阿。

接着往下一颗魔法石前进。来到一个有四个棺材的房间。采取各个击破的方法打掉棺材，干掉里面起来的骷髅，房间开始向上升。出门眼前一片空旷，走上去的时候突然从地下钻出几个骷髅举剑刺来，习惯性地避让之后灭了他们。再向上走，发现了五个样子各异的石柱，四个并排，一个在最里面，似乎表示着什么意思。所谓擒贼先擒王，先把最里面的龙像打掉，这时四个金光灿灿的宝箱从天而降。依次是雷剑，冰拳，霸弓，光杖和一些宝物。幸好没毁掉那下面并排的四个石柱，原来每个是对应一个宝箱的，如果哪一个被毁了，那石柱对应的宝箱也不会落下来了。破坏最左边的女神像打开门，继续前进，刚出门就看到了四个宝箱，一个是完整的，三个是残缺的。小心翼翼的打开那个完整的木箱，里面冒出凛冽的冰气，幸好躲得快，才免遭暗算，其它的三个就没有危险了，放心地装进腰包。左右各有两个石棺，左上和右下里面藏的是爆弹，没有危险的，但其它两个打开就是毒气了，要小心。左边的上方的女神像破坏后出现隐藏通路，不过根据已往的经验，我还是选择了铁门所在的那条路，经验告诉我那条才是正规的道路，才有更多的钱可以拿。而右边的铁门也许是为走另一条路线的人准备的，怎么也打不开。出门后，一支箭从面前擦过，好险。定睛一看发现是从三个石狮子的嘴里发射出来的，身子紧贴着墙绕到石狮子身后破坏它们，发现后面还藏着一个宝箱，打开后发现全都是好东西，一块究极盾牌和一瓶圣水，服下后发现居然体力全部恢复了，果然是好东西。沿着通道向下走，按下左边的按钮，天上降下一个宝箱，里面是一件冰之器。最下面的木桶可是可以打出皇冠的哦，不过那就要看运气了。

刚才的房间太平静了，实在太平静了。有点反常，这肯定是暴风雨之前的宁静。出门之后，我的预感应验了，几个我最头痛的铁甲兵扑了上来，而且地面是会移动的，两边还有刺。不过别忘了我可是全体力，手持最强的霸之剑和究极盾牌的阿，这么几个铁甲还是对付的了的。完事后踏下房间中央的两个机关，又降下两个宝箱，门也开了。上方的宝箱里居然还是一把霸之剑，欣喜万分，这样我又获得了9万分。下面的那把炎之剑在霸之剑的阴影下显得黯然无光，但我舍弃了最强的霸之剑，捡起了威力稍逊一筹的炎之剑，没想到的是正是这个决定使我后来又进涨了7万分（后面还有一件炎之器）。出了房间，三个骷髅猛扑过来。消灭之后在闪电丛中发现了两个宝箱，里面有一个四回盾，一根普杖，一个爆弹。踩下了中间的开关，一个通向下层的暗道出现了。走下楼梯，两个液体怪物一蹦一蹦地过来，干掉之后又有两个拿着可恶假盾牌的野猪，最好各个击破，否则他们丢下的假盾牌比较难对付。作掉两个会喷火的石像后，沿着壁走，避过三个石狮吐出来的剑后，在它们身后搜刮宝箱，在完成一切工作后，我们原地休息一下，等到可爱的金属史莱姆光临后大开杀戒。



出门大吃一惊，发现搞了半

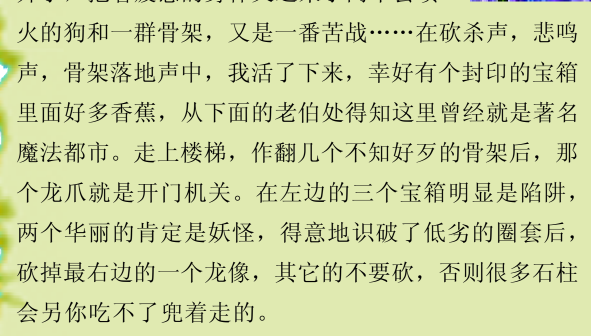
COTOLO E-mail:cotolo@netease.com

天回到了原处，怒！倒霉的只能是那些狗和骨架。现在只会出现一个通道了。左上方的一把普剑是可惜了……中间的三个开关中间的是开门的，边上两个是找死的。一群群的野猪不容我在房间里多待一会，只好走人了。来到一个移动地板的房间，上排的第一个有毒气，小心。下排的第四个是开门的机关。地上的机关要小心，不小心踩到会遭天谴的。中间的宝箱拿了炎之剑后赶快开溜，那群铁甲兵可不是好惹的。厌倦了砍杀活物之后，一群石化的妖怪正好给我解解闷。上方墙上的开关是毒液的控制器，打开后会有毒液滴下来，利用得好可以帮助杀敌。经过一番苦战，门开了，拖着疲惫的身体又迎来了两个会喷火的狗和一群骨架，又是一番苦战……在砍杀声，悲鸣声，骨架落地声中，我活了下来，幸好有个封印的宝箱里面好多香蕉，从下面的老伯处得知这里曾经就是著名魔法都市。走上楼梯，作翻几个不知好歹的骨架后，那个龙爪就是开门机关。在左边的三个宝箱明显是陷阱，两个华丽的肯定是妖怪，得意地识破了低劣的圈套后，砍掉最右边的一个龙像，其它的不要砍，否则很多石柱会另你吃不了兜着走的。







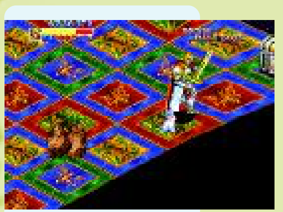


一个房间，什么都没有，只有两个机关和两个石像，在踏下右边的开门的机关之前，踏下机关和拆了两个石狮，就会有两个金光灿灿的宝箱从头而降，里面是光之弓和霸之拳。门开了，邪恶的波动越来越强烈了，骷髅也受到了波动的影响，变得格外强大，拆掉他们后，为了安全起见，先毁掉三个石狮再说，再安心地踏下中间的开关，封印宝箱打开，不要利欲熏心，上方门边的开关可不再是开门和开宝箱的机关了，是落雷……。终于来到了最后的封印石之间，地上的滑动地板给我造成了很多困难，不过经历了这么多风风雨雨，终于要见到我们的公主了，可恶的维农，我来了！！在魔力水晶彻底摆脱藤条的束缚，重新闪耀着光芒的时候，我被一股不知什么力量转移到了一间空旷的房间，我意识到，我到了……

邪恶的气息迷漫这整个房间，一个杂兵都没有，走上前去，看见公主躺在地上，那个神秘老伯就站在旁边，果然不是一般的角色，小心翼翼地上前询问。那个可恶的老头居然放出能使人变动物的兔毒气，真是可恶，在那毒气后面渐渐地透出一股极度邪恶的气息……毒气渐渐散去，一个熟悉的身影渐渐的显现出来。维农！他阴笑着飘在空中，居然说：“感谢你们让都市的魔力得以复苏，你们被我利用了，魔神复活的力量已经得到了。本来公主已经可以还给你们了，不过我的小宠物实在太可爱了，哈哈。”弄了半天我们中了这个老色鬼的圈套，白忙活了半天，这些从头到尾一切的一切都是他一手策划的。既然是自己犯下的错，那当然要自己来解决了，“魔神复活了，世界要完蛋了，要拯救世界就来魔神之间来找我吧！不过你得先问问那个家伙答不答应。”丢下这些话，就独自搂着我们可爱的公主走了，可恶，把我的女人还给我～！话音未落，那个一开始掳走公主的怪物从天而降，我气愤的走地它身边，刚想砍它，那三颗封印石居然来到了它的身边，让它实力倍增。气愤归气愤，冷静还是要的。那三颗红光闪闪的封印石围着魔兽转，但我发现封印石的中央也就是我现在站的位置不就是一个死角吗？我像豆腐一样地一刀一刀的砍着那个呆头龙，它傻兮兮的一动也动不了。一顿饭的功夫，它就挂了。挂了还一跳一跳的，最后化为尘土……照例搜刮宝箱后，我来到了魔神之间。

[STAGE 4]

最后，我们终于来到了魔神之间，房间并没有什么，只是石像都特别坚固，破坏所有的石像后就进入下一个房间，三种不同的狼和两个超级骷髅扑了过来，不过现在自然不是我的对手了，小心地杀光后来到下一个房间，居然暗黑骑士也就是我老爹居然当在我的眼前，为了正义，我只能大义灭亲了，按照第一关的套路即可战胜他，只是要多打一下，先打掉盾，再打掉剑，再用蓄力技，要特别当心盾牌掉落后所发出的激光。战胜他后，他褪去了盔甲，交代了后事，留下了一把价值9万元的黄金剑，这把剑的名字就是“光明使者”。捡起老爸的遗物和周围的箱子里的东西，最后拿着盾，来到六棺之间，享受完人间的荣华富贵，金银珠宝，人间美食之后，我心无牵挂地推开了魔宫之门，维农就在里面，他身后就是传说中的魔神，出人意料的事发生了，我刚想找维农来个了断，魔神首先出手，一次大范围的攻击，把它叫做灾难之墙也不为过，只要经过的地方就寸草不生。维农自然也就灰飞烟灭了。这个满怀野心的老


小兔出现


四元器


兔女郎变身


我阿最高分

头最后是这种下场，恐怕是不会有人想的到的。魔神的强大不能阻止我拯救世界，正义最终一定会战胜邪恶的。首先向右走（这样打他不太会逃，后面是墙，他无路可逃阿）3次防守共3次四连斩，很重要，斩不全3次四连斩就基本over了……然后就先不去捡上面的盾，走到偏左上方，诱他发面积很大的招式，当他跳过了来的时候别怕，不就挨一下嘛，然后起身的时候也别怕，那个波已经是强弩之末，没有攻击力了，走到他身边再狂砍，只要他不发炎突，只发电球，就跟他拚血，看他差不多，或你少过半血后，发个爆弹，上去捡盾保命，顺便啃个鸡腿……他的血也不多了，还剩7、8个爆弹，哼哼，在不亚于斯科尔的连续剑之后，我们的魔神也光荣归西了……在搜刮完落下的宝箱，慰问过可爱的公主后，我沿着房间的边缘走了一圈，在最下角（或右边上数下第二格）突然蹦出只兔子来，难道是隐藏BOSS？一阵烟雾，变出个兔女郎……“谢谢你，辛苦喽”一阵热乎之后丢下四件光之器，当然里面也有我的光明使者，我高高举起光明使者，象征着我们的胜利，魔神的死去使得魔宫迅速地崩塌。我们撤离了魔宫，回到了阳光灿烂的大陆。

事后我背着父亲留下的剑，踏上了修行的旅途，父亲的光辉形象永远活在我的心中……


技巧篇

一． 武器取得最佳顺序。

武器的取得顺序是高分的关键，由于游戏后期的武器都是固定的，所以每个角色在拾取武器上所能得到的分数是不同的。研究结果如下：

发现剑士是可以达到分最高的，妖精其次，魔法师再次，武士竟然最后（大大出乎我的意料……）。

分析方法是这样的，首先考虑武器的分数。（我写的详细点阿，有些东西注释给初学者看）

剑士的武器顺序 ：普－雷－雷－雷－（舍命，下同）普－雷－雷－冰（STAGE 2的，如果不捡也一样无所谓的）－冰－霸－霸－炎－炎－光－光 这样加起来是93万（说明：普20W，冰雷火都是7W，霸和光9W，捡和手上拿着的武器相同的才有加分，这里我是每个动作都写到，有些是没分的比如第一个雷这样的，初学者请注意）

妖精 ：普－雷－雷－雷－普－雷－雷－冰－冰－霸－霸－光－光 合起来是86W

魔法师 ：普－雷－雷－雷－普－雷－雷－冰－冰－冰－光－光 合起来是84W

武士 ：普－雷－雷－雷－普－雷－雷－冰－冰－冰－冰－霸－光 合起来是82W

二． 角色的使用。

考虑杀高分兵，能力最高应该是剑士，他的必杀技连续剑是可以自己控制方向的，其次妖精，再次魔法师，最后武士。其中后三者的能力应该说差不多，妖精略强，武士可是太难用了，爆弹的范围那么小……

然后是杀敌的能力，魔法师才是最强，冰杖和光之杖都基本是全屏的，威力也不小，而且魔法师的普通攻击速度奇快，几乎可以对任何人（除了暗黑骑士，主要是因为这个家伙有投技，会被摔，所以不能连）都能形成无限连击（包括最终BOSS……）。只是攻击力稍弱，游戏初期比较吃力。

其次是武士，技术全面，远近都有方法对付，而且拳速也较快，不易被反击，不过唯一的缺点是对付冰狼比较吃力，要费点劲，其他敌人不在话下。

再就是剑士，威力强劲，但攻击频率较慢，剑的判定也很广，蓄力技强劲，但破绽较大，小心使用，注意在攻击时最好与敌人拉开一定距离用剑的尖端攻击，不易被反击。而且是可以用普通技杀加强史莱姆的人（不过要在有高度差之处，还需会心一击）。

妖精其实很强，就攻击能力而言不弱于前面几个，攻击频率虽慢，但似乎不容易被反击，可是武器的加强和普通攻击的攻击力没有关系，霸之器的作用变得很低。不过远距离连续放普通的箭是不错的攻击方法，但是时间消耗的就比较多了……不过挺安全的。

突进技的比较（前前A）：不用说，武士的突进技



最强了，判定强，延续时间长，范围广，可同时攻击前方所有敌人，堪称完美。其他人的好像都差不多……没什么好说的了

最容易通关的是魔法师，其次武士，再次妖精，最后是剑士（每次都是险胜最终BOSS，而且爆弹用完）

所以，对初学者来说，魔法师最容易上手（只要逃着放魔法就行了），剑士最难（对攻击距离的控制要求很高）。而对追求高分的高手来说，最好的莫过于剑士了，基础分就高这么多，而且玩起来有挑战。

三．蜡烛台的使用

整个游戏共有两个蜡烛台，一个在最初之间的圆桌上，一个在第二关的一个方桌上。每个角色拿了蜡烛台之后，续满力的特殊技就会发生变化。

剑士变为用剑发出冰气弹，无限次使用。

武士改为喷火，无限次使用。

妖精改为召唤精灵，对敌人进行冰和火的双属性攻击，可使用三次。

魔法师改为呼唤神秘男子，对敌全体催眠，可使用三次。

受到攻击或拣别的物品烛台即掉落。

四．最终BOSS

最终BOSS十分强劲，各种技巧都是无敌的，一共有这样几种招式：电球，刀突，炎突，空间移动，跳跃斩，魔神降世。其中最为可怕的莫过于炎突了，到了一定的时候，如果接近他的话他会连续发动，而且在你攻击途中，这招还可以反击。打他可以说是每个玩家都很头痛的。

杀最终BOSS　DEMONLOAD的难以程度可以说跟角色有很大的关系，用妖精最省力，方法如下：等他放完魔神降世，向右走（习惯，无所谓的）第一时间把它弄翻在地，这个应该不难吧，随便用什么方法，然后，开始喽，蓄力，在他收回刀之后，想动的瞬间（早了打不到的，晚了有可能让他跑了，放的时机很重要，成败的关键），放出蓄力，再次倒地……again……and again……无限连（手也不像武士和魔法师那样死命的按3连击无限连，也不会像剑士那样胆战心惊的，现在才发现，打BOSS最轻松的竟然是妖精……）

武士和魔法师可以用3连击的连续技形成无限连，三连击就是按3下拳，不让最后终结技出来的技巧。这样就可以一直打到死，只要多练习，就很容易掌握的，只不过手累了点。

剑士杀BOSS那可就累了，方法前面已经介绍了，在适当的时候建议使用蓄力技，如果完全击中的话可以造成30%体力的伤害，但是机会很少，要把握住。



疑惑篇

一．暗黑秘道

在最后一关打暗黑骑士时，把他打成死血（魔法师很容易打过头），贴紧铁门，诱他过来（别忘了把他的剑打掉）。他将会把你捉住往门上扔（呵呵，把自己也扔死了）。按住右，这时你被弹往天上了，这时你发现你不见了，等他死硬，铁门发出响声，放一个必杀。然后往前走即可进入暗黑秘道。以上就是网上的传说，笔者上去是上去了，但似乎一动就会掉下来，就像掉下悬崖一样，但不会损血。不知怎么才能进入暗黑秘道，也许这只是个BUG吧。

二．死亡高台

在STAGE 3 里的五开关之间，就是五个开关要按13524（左起）的顺序按下的那个房间，在开关成功后或石像打破后，不是会有落石的嘛，如果被砸死的话，新的一条命不是从上面掉下来的阿，如果运气不好的话，就会掉在开关的那面墙的上面，就和四宝箱高台那样的，在墙上有个平台的，而且上去后就走不下来了，这个和四宝箱高台不一样。时间到了就死在上面了，太冤了，笔者碰到过一次的，太不幸了……

四．MOUSE的使用

游戏中经常出现一种道具叫MOUSE，似乎没有任何用处，传说可以用指令变身，进入隐藏房间。

五．神秘房间

在官方的游戏封底上，有一个房间是从来没见过的，不知怎么进入，看地形应该是第一关后期的，笔者制作的全地图中，这个房间最有可能所在的位置是BOSS前的那个空当。

六．皇冠的出现几率

也许应该不能算是个疑惑，皇冠的出现几率是随机的，不知有没有一定让皇冠出现的办法。

七．其它

www.gamefaqs.com/coinop/arca...iew/R33877.html 这个网址是国外对这个游戏的一些评价。



作为3G网络游戏的代表，《命运》在韩国刚刚出现，就吸引了媒体的眼球。3G不仅仅是“第三代”的含义，还突出游戏拥有绚丽的画面（Graphic）、丰富的游戏内涵（Gameplay）、肝胆相照的玩家间情谊（Group）三个要素。有这样的特点，《命运》被韩国媒体评为“可以与天堂2比肩的大作”也不为过了。

新版本特点：

由于是新作，当然少不了版本的更新了。2月20日刚刚更新了“全球同步版”，3月11日，“地宫”版本马上就来到我们的面前了。地宫版本的最大更新当然是增加了新场景：“地宫”。“地宫”的入口在阿米亚野外，穿过“黑龙潭”的“死者之崖”与“巨魔武士堡垒”以北两处，“地宫”由三层组成，内有各种不死怪物出没，相传与地狱相连。

为了消灭这些怪物，引领大家走向和平，传说中的真神决定让大家先了解地宫中的怪物，然后再将他们消灭。3月中、下旬，神会运用自己的法力，暂时削弱怪物的力量，增加勇士们成长的速度。在这几天里，地宫中将发生一些大事……登录www.wydcn.com，各位勇士可以了解更多。

游戏操作

视角：游戏提供2种视角模式 一种是斜45度，一种是平视效果，用Tab可以在两种视角模式中切换，用鼠标的滚轮可以对画面进行缩放。在地宫里面，可以实现360度的旋转。方法：按一下Tab，进入可以旋转的状态，再按住Alt和鼠标右键，横向拖动鼠标，就可以了。



行动：鼠标左键点击画面，控制人物行走到达的位置

攻击：鼠标左健点击攻击对象就能进行攻击，学习技能或者魔法以后，用鼠标右键施放技能或者魔法

游戏中不用频繁点击鼠标，只需按住鼠标指向敌人就能连续攻击，在“全球同步版本”更新后，“自动攻击”状态下，玩家选择某个怪物对它攻击一次，人物会不停地对怪物进行攻击，直到怪物死亡或者玩家选择其它的目标为止。

拾取物品：鼠标左键点击物品

自动销售：选择自动销售，需要输入物品的摘要信息，如“极品便宜卖啦！”。可以从仓库中取出最多12个物品进行销售。进入这个状态，角色就不可以移动。其他玩家可以很方便地从众多自动销售的角色那里选择不同的装备。

姓名开关：可以使人物的姓名显示/不显示。

游戏热键：

Tab：切换视角

滚轮：缩放画面

Q：喝血

W：喝魔法水

数字键1-8ORF1-F8：快速切换快捷技能栏的技能

A、M：小地图（开启小地图模式以后，画面的右下角会出现人物的当前坐标）

E、I：装备栏

C：人物属性栏

S：人物技能栏

动作模式：按住Ctrl，同时按小键盘的1 2 3 4 5 6 7 8 9人物会自动地做出相应的动作

T：自动攻击

N：姓名开关

系统菜单

按Esc:有四个选项

左上：重新选择人物

左下：重新选择服务器

右上：退出

右下：返回游戏

组队和交易：按住Ctrl，用右键点玩家，也出现4个选项.

左上：邀请组队

左下：邀请对方加入战盟（成立战盟必须花200000买条项链）

右上：交易

右下：取消

密语模式：按Enter出现对话框，在对话框中输入“/名字 要说的话”

例如/lone2你好吗？

屏幕左上角的提示信息就会出现一行黄字：>lone2 你好吗？

这表示你对玩家lone2说的话已经传达给他了。

游戏的升级模式

游戏中人物每升一级会得到5点属性点数，2点技能发展点数，和专门的skill学习点数

属性点数

力量：提升人物的物理攻击力

魔法：增加魔法值和魔法威力

敏捷：提升人物的移动速度和攻击速度

体力：增加人物的体力，并使人物的外形变大

在属性界面的右下角有4个选项，这4个选项决定了人物的技能发展方向。

第一项为物理攻击力，选得多你的人物的直接物理攻击力就越高。

下面的三项就是对应的人物技能栏（复习一下，热键为S键）的3个选项，这里的点数增加相对应的技能的熟练度和威力，还影响着某些技能的学习。

这三行里，不同职业的内容是不同的.目前，狂骑士、魔法精灵、德鲁依每一行有6种魔法/技能，新增加的猎人每一行有4种魔法。

狂骑士：第1行（神剑）

第2行（怒剑）

第3行（魔剑）

法师：第1行（白魔法）

第2行（黑魔法）

第3行（特殊魔法）

德鲁依：

第1行（自然系）

第2行（召唤系）

第3行（变身系）

猎人：

第1行（生存系）

第2行（交易系）

第3行（捕猎系）

好，先说这么多了，希望大家在《命运-W.Y.D》的世界里有一个愉快的经历！

地宫版本新增技能中最有特色的几个：

1）狂骑士

所属技能系：神剑

地狱之唤

把敌人拉到自己面前。

怪物：基本成功率 50% + 神剑熟练度每增加10点，上升2%

角色：基本成功率 30% + 神剑熟练度每增加20点，上升1%



要求等级	131
神剑熟练度	150
技能点数	90
消耗魔法值	75
伤害力及效果	把敌人拉过来

战士，给人一般的印象是：一个字——砍。而且需要到处跑着砍，遇到法师弓箭手抢怪打，就只有干瞪眼了。增加了这个技能的战士，可以“把敌人拽过来砍”，多么的惬意啊！

2）魔法精灵

所属技能系：白魔法

天堂极光

消耗自己的生命力，攻击周围5米内的敌人。

生命力降低的比率

第一敌人 1/2

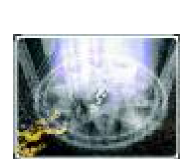
第二敌人 1/4

第三敌人 1/8

第四敌人 1/16

第五敌人 1/32

伤害力增加量：白魔法熟练度每增加4点，伤害力增加5



要求等级	133
神剑熟练度	180
技能点数	102
消耗魔法值	150
伤害力及效果	基本攻击力+200+追加伤害力

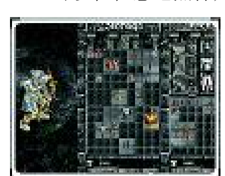
这个技能给了练白魔法师的各位一个继续下去的强大理由。从此，白魔法师再也不只是保姆了！

3）猎手

所属技能系：交易系

背包

可以在任意地点打开仓库，存放或取出其中的物品。



要求等级	83
神剑熟练度	82
技能点数	90
消耗魔法值	200
伤害力及效果	背包

这就是对猎手的最早介绍中“背着一个背包，随时可以给在野外冒险的队友强力的支持”的注解了。最早“全球同步版”的时候，我看到当时的猎人，觉得被骗了“这哪有什么背包啊？”现在，终于了解了它的含义。



GOUKI. E-mail:GOUKI9999@hotmail.com

读编往来

来北京之后第一次抽出时间去观看了第二届北京实况足球大赛，也顺便认识了几位足球达人。老实说自从过来之后，很少有机会参加这种团体性的娱乐活动。为了杂志，众小编都付出了很多。由于赶杂志，错过了很多常重要的足球赛事，好在在下的巴塞罗那终于以不败战绩挺进冠军杯八强，真是大快人心啊。本月最不爽的是就是一日突然头脑发热购入了一台G B A S P，现在被迫活在编辑部众人的诅咒之下。说到本月的模拟器新闻，在下最看重的还是《国民教育委员会》的模拟，回想当年与朋友在机厅多人在一起抢答的快乐时光，不禁感叹人为什么要长大。

在杂志出片前几天看到了自己的小编形象，个人感觉自己的这个是最有性格的，不像那些白痴，都是游戏里的人物改编过来的四不像，哈哈哈哈～～～

By 迷恋于公共汽车上玩FFTA的Cotolo

在大懒兄的帮忙下，还有陈总的威慑下，《模拟与游戏》(好多读者喜欢用“模游”来称呼我们的杂志)终于有了一套我们自己的小编人物形象。看着每一位又酷又可爱的小编形像，特别微风和红帽的形象就想笑，哈哈……太有趣了，哈哈。不过还是我龙二的形象最帅点啦。

《模拟与游戏》在自从微风弟弟来了北京后，在杂志内容和光盘方面进行大大的改进，越来越受玩家的欢迎，在这里得好好感谢一下微风弟弟，大家得记住他那个BT的小编形象哟(小声点说：他真人比那个小编形象还要BT，老喜欢Insert the Back……)

本月最大的目标就是买到Tenhi这个乐队的所有正版CD，嗯，爱死它了。提起芬兰，人们会自然的想到AMORPHIS IMPALED NAZARENE这样杰出的极端金属团，或者诸如NIGHTWISH ETOS 这样优美前卫的乐队，所以当TENHI的第一个声音出现时，这金属王国中的许多艺术家们被这声音震惊了，它不是金属，却描述着许多也许比金属乐更到位更深邃的千湖之国的梦幻和寒冷。可以把Tenhi描述成为黑暗的，充满氛围的，有着沉思特质的森林金属音乐。伴随着用芬兰语吐出的忧伤旋律，箱琴无时无刻不在延续着它们的魔力，令人抗拒地被它冰冷而深情的划拨带至极北的那片白色王国。SALMINEN和SAARIKKO交替的歌声时而如在远方空中徊响，时而又似于耳边低语 ，但不变的是它们的宁静，和这些北方之子似乎与生俱来的那悲剧气质。如果你曾梦回过那片笼罩雾气和冰封的土地，如果你于冬暮时分也会被感动，那么Tenhi的音乐也许是你必须聆听的。

By 龙二

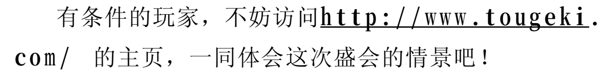
夜半时分，我打好了一篇稿子。关掉电脑后，只觉得眼睛一阵刺痛。长时间目不转睛的盯着显示屏这个辐射源，眼睛产生疼痛是正常的。

这个月的任务基本完成了，而离月底还有些日子。也就是说，我还有大约不少于一个星期的时间可以自由支配，可以用于浪费和挥霍。至于下个月要完成多少任务、写多少篇稿子、熬多少个通宵，我现在根本不想管。因为我觉得我必须放松自己，尽快的恢复体力和心力。

想到这里，我对自己说，那么现在就出去走走吧，为什么不呢？出了门，楼道里漆黑一片，我摸索着下楼，快要到一楼的时候我踏空了，整个人在失去重心的情况下斜斜向左转体六十五度以吴宇森招牌式的经典动作造型坠了下去。

只听见“咚、哧、呲、砰、咣当”，然后我就着陆了。头这个疼呀！腿那个痛啊！

好在卫生院不太远，我挣扎着爬起来，晕晕的出了楼门。快到医院的时候，我突然发现我并没有带钱出来，只得打道回府。幸好这是半夜，没有人会看见我一瘸一拐的样子，到了早晨，我还是一条好汉！我小心翼翼的上了楼，来到家门前，却怎么也找不到钥匙，愣愣的站了半天，才记起来是我随手放在茶几上忘了带出来。半夜时分，我就坐在自己家门口的地上，我哪里也去不了。想回家没有钥匙；想出去迎着夜风走走又怕有人看见我目前这付模样会打110报警；想到谁谁谁家去待一宿又怕麻烦别人。



也好，就这样吧。没电脑、没钱、没有网络、没有沙发和床、没有吃的，什么都没有！我正好趁这个机会静下心来思考一些事情。

对于刚才发生的一切，我一点都没有生气、没有气馁、更没有后悔为什么要出门。人生逆境无处不在，无时不在，世事总是向着人们希望的反方向发展。命运的手总是把人拨来弄去，但是我笑迎！我坦然面对！我逆流而上！我不屈不挠！

因为这就是人生，我知道。

By XJL

这一期的杂志，比起上次在春节后，匆匆忙忙，紧紧张张的状况好了很多……因此比起上期，这期杂志的质量大概会有所提高，或者准确一些说是回升。这些，明眼的读者自己是可以看出来的。而这个代价就是微风，cotolo，我和红帽连续数夜的加班，不过很奇怪的是虽然说起来是加班，但并没有赶工的感觉，倒更像是大家的习惯性通宵工作行为。所以杂志交付印刷，等待上市的时候，诸位编辑就已经全部回到家里去呼呼大睡了罢。

最近一直关注的，是日本“斗剧”大赛的进展情况，3月22日～23日之间，这个由日本的最大街机游戏专门杂志《Arcadia》联合日本数间最大的街机厅，共同举办的七大最热门个格斗游戏（个人战包括：《CAPCOM VS. SNK 2》《SOULCALIBUR II》《THE KING OF FIGHTERS 2002》；团体战包括：《SUPER STREET FIGHTER IIX》《STREET FIGHTER III 3rd STRIKE》《GUILTY GEAR XX》《Virtua Fighter4 Evolution》）的全国范围（甚至包括来自大洋彼岸的北美高手）大赛。在世界格斗游戏圣地的日本，举办一场规模如此大，参加人数如此之多的多游戏种格斗大赛也是堪称前所未有的。对于我等格斗游戏的痴迷者，这种大赛的意义不亚于三大杯赛对于骨灰球迷的意义。全球顶级的知名格斗游戏高手汇聚一堂，虽然不能身临其境，但光是想象就已经很令人热血沸腾了！目前，在全国各地的店铺预选赛已经结束，正式进入了大赛的决赛阶段，豪强们之间的争斗即将来临。

有条件的玩家，不妨访问http://www.tougeki.com/ 的主页，一同体会这次盛会的情景吧！

By GOUKI

随着街机模拟的脚步加快，各大基板陆续模拟，许多好游戏的模拟现在对于我只有一阵短暂的快感，不知是高兴还是悲哀～

我对全新的责编形象喜欢得不得了，那种表情把各小编的性格表露无遗，特别是我的表情和手指（别误会，偶没别的意思，只是竖一下而已）。

现在各大主机的动作游戏越来越多，相信与我一样的动作游戏爱好者现在比过节还快乐，《混沌军势》、《Z.O.E》、《三国无双III》以及即将来到的《鬼武者III》，最悲惨的是，我一点时间都抽不出来玩，盘倒是积了一大堆，啊啊啊～！我又快暴走了！这期杂志出来后决定抽三天时间把以上游戏全通掉……

编辑部某巴塞罗那出来的民工购入两架GBA SP（怎么现在民工比我们还富裕），美其名曰是以后结婚的资产，偶决定晚上在他GBA SP的屏幕上刻“微疯到此一游”。

By 微风

困了……累了……但是，还得为本期杂志画上一个句号。

不过忙完了可以爽一下GBA SP，它已经在桌子里都睡了好几天了，你们不要妒忌阿！其实本人也是剥削别人的的爱机。yujioh看见了不要874偶，晕……，大杂烩上多了。

本人负责的是美工，众读者认为杂志的版式、排版、四封有缺陷或者要改进的地方，希望读者能够指出来。可以发到我的信箱——maget263@163.com。

由于前一段时间在医院躺着，所以在邮购方面出不少问题，在此向邮购杂志受到影响的读者表示歉意，同时也感谢众网友对《模拟与游戏》的支持。

特别提醒：请诸位读者通过邮局汇款邮购杂志，不要在信封内夹带现金。本月这样作的几位读者我们仍然按正常途径寄出了杂志，但是希望以后不要有类似事件发生，谢谢读者们合作。

By 红帽



```
├─Article
│  ├─Emu Loader史上最强大的MAME前端工具
│  ├─GBA-Shell和Visualboy Advance的配合使用
│  ├─PS视频转换的王者
│  ├─Ps游戏汉化第五讲
│  ├─失落的天堂
│  │  ├─Mame周边4-MAMu's Icon（MAMu制作的MAME图标压缩包，效果比官方发布的还好！）
│  │  ├─第三回Gamest大赏（获得大赏前四名的游戏：《俄罗斯方块》、《出击飞龙》、《太空战斗机Ⅱ》）
│  │  └─经典游戏推荐（本月推荐给大家的三个经典街机游戏：《电梯大战II》《荒野大镖客》《Street Smart》）
│  ├─无限道场
│  │  └─STREET FIGHTER ZERO 3 全角色出招表
│  └─经典赏析——光明使者
│      ├─Record（《光明使者》完整通关录像）
│      └─Roms （《光明使者》的全版本ROM压缩包）
├─Emu
│  ├─Cps2
│  │  ├─FBA（最新修改版的FBA，支持运行《1944》，运行速度一流!）
│  │  └─Nebula（本月发布的Nebula2.23b版和2.23a版）
│  │      └─Model2（本月发布的NebulaAM2新版，用于模拟光盘附送的新Model2游戏）
│  ├─Mame（新发表的MAME32Plus!v0.66.1，用于模拟光盘附送的MAMEv0.66全套游戏）
│  ├─Pce（非常出色的PCE/PCE CD模拟器Hu-Go! 2.10）
│  ├─Plugins
│  │  ├─N64（本月的N64模拟器插件）
│  │  └─Ps（本月的PS模拟器插件，包括Pete系列插件的最新版）
│  ├─Ps（新版PSXeven v0.12）
│  ├─Tools
│  │  └─Moo's Save State Tool v2.0（非常优秀的PS存档编辑工具）
│  └─Wsx（目前最好的Wsx模拟器Wscamp 0.21版，支持声音模拟）
├─GameOst（《英雄传说——朱红雪的》OST）
├─Other
│  ├─Cheat
│  │  ├─Emucheat（由大胖子收集的本月最新EMUCHEAT文件包）
│  │  └─Haggar（Haggar制作的最新金手指文件包）
│  ├─Datas
│  │  └─NeoGeo（由哥们最新整理的所有的NEOGEO模拟器ROM-DAT的通用版本DAT文件）
│  ├─Gif
│  │  ├─captcomm（我们EZ动画专区制作的《名将》全角色动画）
│  │  └─spf2xj（我们EZ动画专区制作的《街霸方块》角色动画）
│  ├─Record（本月论坛发表的最新录像文件，针对不同的模拟器）
│  │  ├─Callus
│  │  ├─Fc
│  │  ├─Mame
│  │  └─WinKawaks
│  └─Transparency（论坛发布的最新透明文件包，效果看效果图包）
├─Reader
│  ├─Gba Data（我们杂志整理GBA ROM的DATA文件）
│  ├─Gundam0079（MAME支持的两个高达0079 游戏ROM）
│  └─Rockman（由读者DDR制作的《Rockman Zero》的汉化文本）
└─Roms
    ├─Cps2
    │  ├─Roms（本月CPS2SHOCK发表的新游戏XOR：《1944: The Loop Master》）
    │  └─Cheat（对应1944的作弊文件）
    ├─Gba
    │  └─Roms（从编号887～896的GBA ROMS）
    ├─Mame066
    │  └─Roms（MAMEv0.66全套游戏ROM，包括《民国教育委员会》、《香港五子棋》等大作）
    ├─Model2
    │  └─Roms（NebulaAM2新版支持的全套Model2游戏，包括《快打刑事》、《零式枪手》、《死或生》等经典大作）
    ├─Wsx
    │  └─Roms（经校验完全正确的全套Wsx游戏ROM）
    └─汉化第七期
        ├─Roms（本月发布的模拟器汉化ROM）
        └─Pic（汉化游戏预览图）
```